
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 44 - 350 PTAS
Nintendo®
Acción
¡ESTO ES INCREÍBLE!
18 páginas con todos los juegos para Nintendo 64
Y de regalo...
UN PÓSTER DE SUPER MARIO 64
8 426239 010023 00044
15 años HOBBY PRESS
Te contamos todo sobre "Kirby's Blockball"
Un bombazo para tu Game Boy
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
Los trucos ocultos de Secret of Evermore



Número 44 • Julio 1996

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente: Maria Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director
Juan Carlos Garcia Diaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad
Diseño y Autoedición
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha
Fotografía
Pablo Abollado
Colaboradores
David Garcia, Estudio Phoenix,
Sonia Herranz

Directora Comercial
Maria C. Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Departamento de Sistemas
Javier del Val
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes
(Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte
BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal
M-36689-1992

15 años HOBBY PRESS

Sumario







edit orial

31

26

14

22

17

CHOW YUN-FAT en HARD-BOILED

La reina de la fiesta ha vuelto a ser, esta vez con más razón, Nintendo 64. Su desbordante presentación durante el E3 ha convertido la máquina de marras en objeto de deseo, de inevitable persecución. Nosotros explotamos el filón aún más este mes. Dedicamos a sus juegos -¡madre, si supierais lo que hemos tenido que hacer para conseguir las imágenes!- casi un tercio de la revista, pero el papel está aprovechado con creces, y además lo importante es que tengáis la mejor información en el momento justo.

No es lo único, en todo caso, que destacamos este mes. La vuelta de Kirby a Game Boy es otro de esos sucesos para descorchar el cava. Un buen brut, que Kirby regresa cañero, explosivo y en portada. El *gordo* comparte novedades con el 'Dragonheart' de Acclaim, también para portátil, y una odisea de nombre 'Mohawk' y sello THQ, que hará bailar las Super durante este verano.

Hablando de bailes, no os perdáis los que se marcaron nuestros pies recorriendo la constelación de estrellas en el E3 de yanquilandia. De allí nos traemos las primeras imágenes de 'Donkey Kong Country 3', de 'DKL2', de 'Tetris Attack', cositas de Williams, la Pocket Boy y unas cuantas sorpresas más que descubriréis en cuanto paséis la página.

Terminábamos el mes pasado hablando de la cara de tontos que se nos quedaba cuando veníamos de una feria de videojuegos y sólo veíamos discos, CD y teclado. Bueno pues esta vez, tras 14 horitas de avión, nuestro rostro estaba aún más sonriente que el de Gil posando en Neptuno tras el doblete. Y continúa así.



Cumpleaños renderizado

Hola Big N. Te escribo para que me contestes muy sabiamente, concretamente y rápidamente a estas preguntillas. Bueno, allá voy:

¿Va a salir al mercado español un juego con gráficos renderizados y con tan buen aspecto como 'Toy Story'? Dímelo pronto, porque dentro de un par de meses cumpliré años y quiero un buen juego para celebrarlo.

Felicidades anticipadas. Me temo que si quieres un juego de ese tipo vas a tener que retrasar tu regalo, porque 'Donkey Kong Country 3' no llegará a España hasta Navidad y 'Super Mario RPG', en el hipotético caso de que acabe aterrizando, lo hará también cara a la campaña de invierno. Ambos son los más representativos de esa clase de juegos que nos pides. Puedes añadir también el 'UMK3' de Williams, pero ya sabes que no va de plataformas, ¿verdad?

¿Me puedes decir por qué hay tantos problemas con el lanzamiento de Mario RPG en castellano?

Mejor te aconsejo que te leas el reportaje que llevamos en este mismo número. Entenderás porque pasa lo que está pasando con este tema. Pero te adelanto: hay problemas "politicos" con Square...

Ordéname de mejor a peor estos juegos: 'Toy Story', 'Final Fight 3', 'Secret of Evermore' y 'Donkey Kong Country 2'.

Tus deseos son órdenes: 'Donkey Kong Country 2', 'Secret of Evermore', 'Toy Story' y 'Final Fight 3'. ¿Satisfecho?

¿Cuándo saldrá y que cosas nuevas tendrá 'Donkey Kong Country 3' con respecto a la segunda entrega?

La novedad principal será la presencia de Kiddy, una nueva protagonista. Si quieres conocerla, pásate por nuestras Options.

¿Saldrá un Donkey Kong Country para la Nintendo 64?

De momento no hay nada previsto, pero no estoy programado para pensar en la nueva consola de Nintendo sin Donkey entre sus estrellas. Estoy convencido de que, tarde o temprano, tendremos un DKC 64.

Roberto Ruymán Brito Cruz. Tenerife.





¿Qué pasaría si...

...sacaran un juego de Jesús Hermida? ¿Se dormirían los usuarios? Enrique Pérez. Madrid.

...Smoke dejara de fumar? Laura Oria. Elche.

...Yoshi se tragase su lengua? Raúl Mellado. Las Palmas.

...Sonic se ligara a la princesa Toadstool? David Bernabé. Ponferrada (León).

El "Felodermis" al habla

¡Pasa tio! Nada más leer que amplias tu sección y que te cambias el nombre por el de Super Big N he cogido papel y boli para estrenarla. Lo primero que quiero hacer es felicitarle por adelantado por la buena idea, y lo siguiente son las preguntillas de turno. Ahí van:

En el número 43, en el apartado El Show, sacabais un recorte de la revista americana Nintendo Power en el cual había una lista donde aparecía el juego Super Mario Kart para la primavera del 96. ¿Cómo puede ser esto? (Por cierto, en esta misma página ya podíais haberle quitado la pegatina del precio a la revista Ultimate. la inglesa).

¡Passsha colega! Gracias por las felicitaciones: me han llenado los circuitos. La presencia de 'Super Mario Kart' en esa lista obedece a una politica de reedición de titulos clásicos que está llevando a cabo Nintendo América. ¿O es que acaso pensabas que el juegazo de Mario no habia salido aún a la venta en yanquilandia?

En lo del precio tienes razón (aunque no deja de ser significativo comparar lo que vale la prensa en otros paises) pero estarás conmigo en que en esa portada habia cosas más interesantes en las que fijarse.

Ahora que los juegos pueden usar el puerto de cartuchos de la N64 y el 64DD a la vez, ¿no crees que entre la consola y el 64DD el precio se iguala al de las PlayStation o Saturn?

De momento, la compra del 64DD aparece como una opción más para N64, pero no como algo imprescindible para disponer de buenos juegos. Ten en cuenta que ninguno de los juegos que hemos visto en el E3 lo utilizará. Además, entre la fecha de lanzamiento de la consola y la del 64DD pasará un año aproximadamente, y durante ese tiempo seguirán saliendo juegos en cartucho.

¿Saldrá 'Sexy Parodius' para SNES o N64?

Me da que los dirigentes de Nintendo tienen una mente mucho menos calenturienta que la tuya, asi que no apuesto por ello.

Paquito "el Felodermis". Valencia.

Sobre el Ultimate

Hola Super Big N. Ahora que estrenas nueva sección, vamos a probarla, a ver cómo va.

¿Qué mejoras tendrá el nuevo Mortal Kombat (Ultimate)?

Se centrarán principalmente en el mayor número de personajes (habrá caras nuevas como Jade, retornos como los de Kitana o Scorpion y profusión de personajes secretos como Ermac) y en la aparición de nuevos escenarios. El juego de Super estará aqui más o menos en octubre.

¿Qué juego será mejor, 'Ultimate Mortal Kombat 3' o 'Dragon Ball Z 3 Hyper Dimension'?

Aquí los gustos personales tienen mucho que decir, pero yo creo que la serie Mortal Kombat siempre ha tenido mayor calidad que la de Dragon Ball. Lo que ocurre es que cualquier adicto a Goku me abofetearía por decir eso.

Benito Rguez. Arcos. Peligros (Granada)

El jugón musical

¿Qué tal, Super (iguau!) Big N? Tengo unas preguntas para ti:

¿Qué tal está la música de 'Revolution X' de SNES? Es decir, ¿son las melodías originales de Aerosmith o son músicas adaptadas?

La música es lo mejor de ese juego, que por otra parte no me gustó demasiado. Suenan canciones de Aerosmith, pero a ellos sólo se les escucha en el estribillo de "Eat the rich", lo cual ya es bastante.

¿Veremos juegos de Game Boy con 8 megas?

En alguna revista he leido que le daban esa cifra a 'Kirby's Blockball', pero permíteme que lo ponga en duda. En todo caso, el límite estaba hasta hace poco en 4 megas, pero es muy posible que Nintendo tenga ya lista una placa de mayor capacidad.



El único juego de fútbol que ha salido recientemente es 'European Prime Goal', de Ocean y Namco. En El Cierre nosotros proponemos algunos títulos que seguro que causarían furor si viesen la luz.

Francisco López Narón. (La Coruña)

El preguntón cacereño

Querido amigo Big N: soy un consolero de 14 años que tiene una Super y un montón de preguntas...

'Street Racer' es un juego casi idéntico a 'Mario Kart'. ¿Es tan divertido como él? ¿Cuántos circuitos tiene? ¿Cuántos de estos son para una carrera? Sé que los corredores se pueden atacar, pero las armas, ¿también están en el suelo? ¿Cuánto vale?

El juego es una clara imitación de 'Super Mario Kart' y es casi tan divertido como él. Tiene 24 circuitos (tres por personaje), y cada corredor dispone de dos formas de ataque desde el principio. Lo que hay en el suelo son un montón de items para el turbo, herramientas, etc. En cuanto al precio, será mejor que llames a una tienda especializada para ver si sigue estando en venta.

'Secret of Mana', ¿tiene textos en pantalla? ¿Es verdad eso de que se necesitan 50 horas mínimo para acabarlo? ¿A cuál se parece más, a 'Illusion of Time' o a 'Young Merlin'? ¿Es lento? (quiero decir si hay momentos de gran calma, que es guay). He oído que tiene varios caminos para llegar al final, ¿es verdad?

Menudo bombardeo. A ver si no me olvido de nada. Si tiene textos en pantalla; si es probable que lo de las horas sea cierto (yo no cronometré mis partidas); se parece a 'Illusion of Time'; si tiene momentos de calma, de esos que tanto te gustan; y si te da total autonomía para moverte y tratar de llegar al final de la aventura.

Sobre Equinox, ¿es difícil? ¿Cuánto dura? ¿Cuánto vale? ¿Está en los Centros Mail?

Si, es bastante difícil (la perspectiva isométrica no ayuda demasiado) y tiene decenas de habitaciones que resolver, así que hay juego para rato. A las otras dos preguntas obviamente te responderán mejor en cualquier Centro Mail. El teléfono lo tienes en la última página de la revista.

Si ya se hizo con 'Killer Instinct', ¿crees que se convertirá Cruis'n'USA para SNES?

Veo más probable que veamos antes un Sonic en la Super. En serio, esa conversión no está en los planes de Williams, ni en la mente de Nintendo. Problemas de calidad más que de capacidad.

De los últimos juegos de GB (o futuros), dime los cuatro que te parezcan mejores.

Ahí va: 'Olympic Summer Games', 'Track & Field', 'Toshinden' y 'Donkey Kong Land 2' cuando salga.

¿Algún juego de fútbol para la Eurocopa?

Oscar Andrade Rguez. (Cáceres).

...Mario RPG hablase por señas en vez de en inglés? Mario Muntañé. Sabadell.

...Capcom se quedara sin enemigos para Megaman? Rodrigo Benito. Málaga

...los videojuegos produjeran flato? Esteban Cruz. Torrejón de Ardoz (Madrid).

...si Nintendo 64 no saliera hasta el 2000? Javier Abad. Madrid.

los Trucos de BigN

AXELAY Y SUPER SWIV

Jaime, sin más, de Buñol, Valencia, nos pide de todo sobre Axelay y Super Swiv. Pues ahí va.

Para empezar, en Axelay puedes elegir nivel pulsando Arriba y Abajo repetidamente en la pantalla de presentación hasta que aparezca un número en la esquina izquierda de la pantalla.

Si en la pantalla de opciones le asignas el botón X al disparo y lo dejas pulsado durante todo el juego, se dispararán todas las armas a la vez (incluso las que no tengas).

Para obtener vidas infinitas: pausa el juego, despáusalo y páusalo de nuevo. Ahora presiona Select, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y, B, A, X. Quita la pausa y, si ha salido bien, leerás MUTEK.

Para elegir nivel en el Super Swiv, pausa la partida y haz la siguiente combinación mientras mantienes pulsados L y R: para acceder al nivel uno presiona Arriba; para el dos, Derecha; para el tres, Abajo; para el cuatro, Izquierda; y para el cinco, Select.

MANIAC MANSION

Alberto Alquezor, de Andorra, en Teruel, quiere saber cosas del Maniac Mansion de NES.

Para abrir la puerta de la cárcel desde fuera necesitas la llave oxidada, y para abrirla desde dentro debes buscar un resorte que te deja el camino libre.

Sandy, la chica raptada, está en el calabozo. Los candados pequeños de la puerta blindada se abren con la llave brillante, y la clave numérica es el récord del Doctor Fred. Después viene una habitación con un tentáculo al que has de enseñarle la placa del policía espacial.

Para hacerte con la combinación de la caja fuerte que está detrás de un cuadro en la habitación de Edna, haz que uno de los personajes apunte hacia ella con el telescopio.

POCKET BOY, llega la nueva Portátil de NINTENDO



PEQUEÑA PERO MATONA

Nintendo España ha confirmado que la nueva consola aterrizará aquí en OCTUBRE. Todo un notición.

En EEUU estará disponible a partir del 3 de septiembre, al precio de 59.95$, unas 7.000 pts.



GAME BOY **Original**

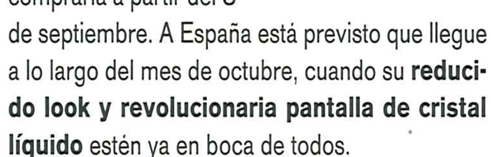
La linea discontinua marca la silueta de una Game Boy "normal". Ya veis que la nueva "boy" es más pequeña, un 30% -ocupa la palma de la mano-, mucho más compacta, y además pesa la mitad. Todo un avance en diseño portátil.

GAME BOY **Pocket**

La **tercera generación de Game Boy** está a punto de caramelo. **Pocket Boy** llegará a **Japón el 21 de julio**, se tirará un par de meses embelesando a los nipones y luego viajará a Estados Unidos, donde podrán comprarla a partir del 3 de septiembre. A España está previsto que llegue a lo largo del mes de octubre, cuando su **reducido look y revolucionaria pantalla de cristal líquido** estén ya en boca de todos.



De esta guisa lucia la nueva "boy" de Nintendo durante su puesta de largo oficial en el cacareado E3 de Los Angeles.



Pero, ¿qué tiene esta Pocket Boy que atrajo las miradas de todo el E3, donde fue presentada oficialmente? Pues para empezar, es un **30% más pequeña** que la GB actual y **pesa la mitad**. Los ingenieros de Nintendo han apostado por una **unidad compacta**, querian una portátil que cupiera en el bolsillo de la camisa, en la palma de la mano. Y que al mismo tiempo no sólo garantizara la misma capacidad técnica y de jugabilidad sino que a ser posible ambos aspectos fueran mejorados. Dicho y hecho. Lo único que la Pocket Boy **no ha reducido es el tamaño de la pantalla**. Más aún, se ha **diseñado una nueva pantalla, LCD sobre blanco y negro** ,que resulta más nítida que la anterior, y además **evita los reflejos**.

La nueva portátil se alimenta de **dos pilas** que proporcionan 10 horas de **jugabilidad ininterrumpida**. Y ni que decir tiene que es compatible con cualquiera de los **436 títulos** disponibles para Game Boy, una consola que, por aquello de tirarnos faroles con los datos, poseen **48 millones** de personas en todo el mundo, a razón de 218 millones de cartuchos. Todo, con 7 añitos.

Nintendo ha diseñado una nueva pantalla LCD que evita los reflejos.

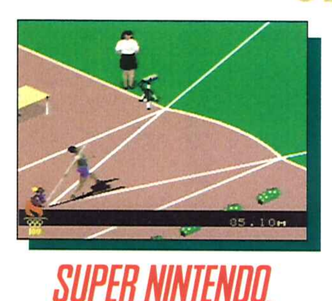
- 10 Excitantes pruebas: carrera de 100 metros, 110 metros vallas, salto con pértiga, triple salto, salto de altura, salto de longitud, lanzamiento de disco, tiro al plato, tiro con arco.
- Elige entre dos modos de juego: práctica y competición.
- Podrás representar a cualquiera de los 32 países que aparecen en el juego.
- Vive el espirítu deportivo de los juegos olimpicos de verano.
- El único juego sobre los Juegos Olímpicos de Atlanta disponible en Super Nintendo, Mega Drive y Game Boy.

Olympic Summer Games

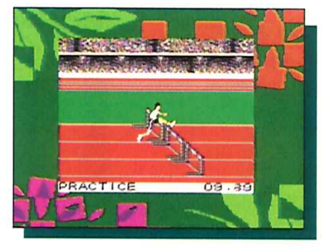
Atlanta 1996

100 ™

Centennial Olympic Games



SUPER NINTENDO



GAMEBOY





¡Prepárate para el gran acontecimiento deportivo de este verano!







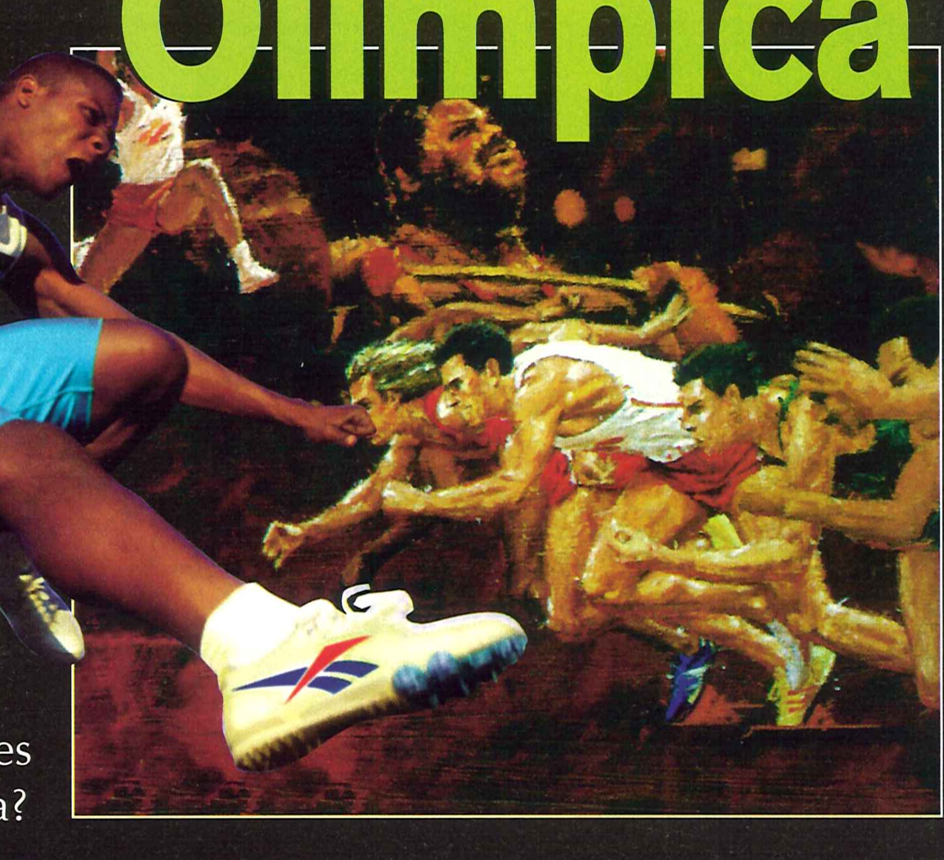




'Track & Field' vs 'Olympic Summer Games'

La gran Comparativa Olímpica

Los Juegos de Atlanta enfrentan a dos títulos de lujo para Game Boy. Por la calle uno corre 'Olympic Summer Games', el juego oficial de la Olimpiadas. Por la dos, 'Track & Field', un clásico de Konami ahora reeditado. ¿Queréis saber cuál es el primero que llegará a la meta?



Modos de juego y opciones



OPTIONS
SKILL NORMAL
PLAYERS 4
MUSIC ON
SOUND FX ON
MAIN MENU

CUSTOMIZE GAME
100m ✓
110m HURDLES ✓
POLE VAULT ✓
LONG JUMP ✓
TRIPLE JUMP ✓
HIGH JUMP ✓
JAVELIN ✓
DISCUS ✓
SKEET ✓
ARCHERY ✓
PLAY GAME
CANCEL

100m
W.R. 9.85s
LEROY BURRELL
O.R. 9.92s
CARL LEWIS
110m HURDLES
W.R. 12.91s
COLIN JACKSON
O.R. 12.98s
ROGER KINGDOM

MEDAL TABLE

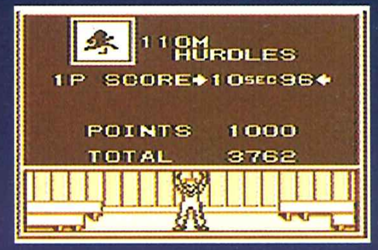
G	S	B		
4	0	0	CHRIS	USA
2	2	2	KEVIN	GER
2	0	1	COLIN	BRA
1	2	1	IAN	ITA
1	0	1	DAVID	AUS
0	2	0	MARK	RUS
0	1	1	DONALD	HUN
0	1	1	DYMPNA	IRE
0	1	0	PAUL	SPA
0	1	0	DOUG	FRA
0	0	2	GARY	GBR
0	0	0	JOHN	JPN

Ambos juegos presentan dos modos similares: ***Competición y Práctica****, pero hay algunas diferencias. 'Track & Field'* ***no permite un segundo jugador*** *cuando se conecta al Super Game Boy (sólo es posible uniendo dos GB), pero enseña el modo de control antes de cada prueba. 'Olympic Summer Games', por su parte, invita hasta a* ***cuatro jugadores****, aunque no de forma simultánea, y tiene una opción para ver los récords de cada prueba. El modo competición del primero se rige por puntos, mientras que en el segundo lo que cuentan son las medallas.*



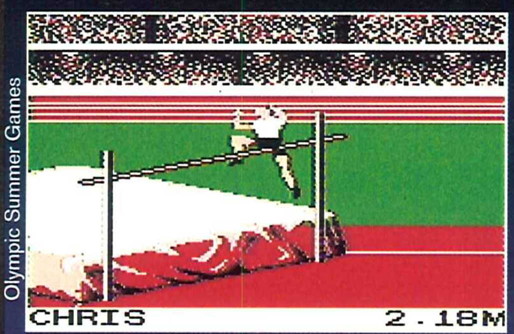






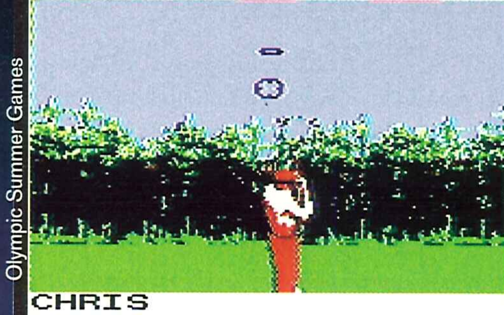
Las pruebas

Salto de altura



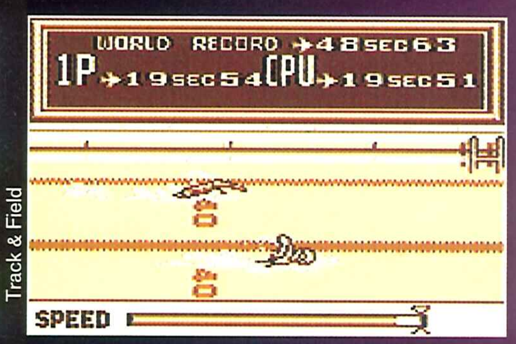
*Aparece **sólo en el 'Olympic...'**, con vista lateral y fácil control (A y B para correr, Arriba para saltar). Se puede elegir la altura.*

Tiro al plato



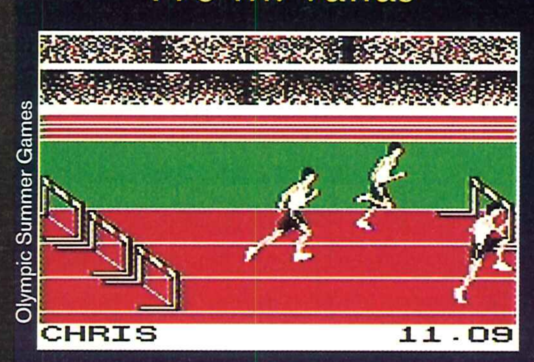
*También **exclusiva** del juego de **THQ**. Tiene visión trasera y un punto de mira que se mueve por la pantalla con el pad de control.*

Natación

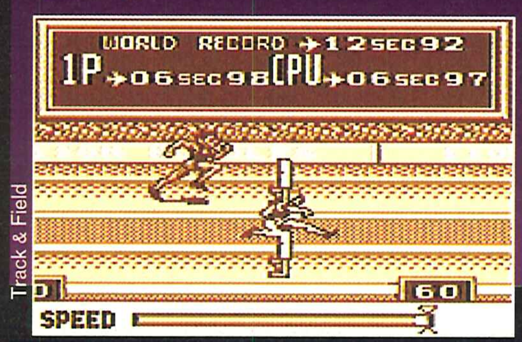


*Exclusiva de **Track & Field'**. Tiene dos calles y hasta obliga a estar pendientes de **sacar la cabeza** para **respirar**.*

110 m. vallas

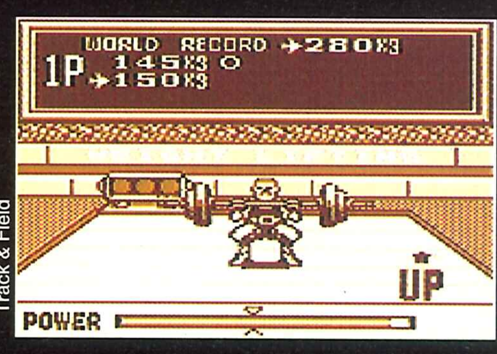


*El método de control es igual en ambos juegos, pero mientras 'Track & Field' reduce el espacio con una **barra para la velocidad** y un cuadro de tiempos, 'Olympic Summer Games' opta por aumentar el **tamaño de los sprites** y la calidad de las **animaciones**.*



La competición ofrece alicientes para todos los gustos. La calidad de los gráficos de 'Olympic Summer Games' frente a la técnica de control más depurada de 'Track & Field'.

Halterofilia



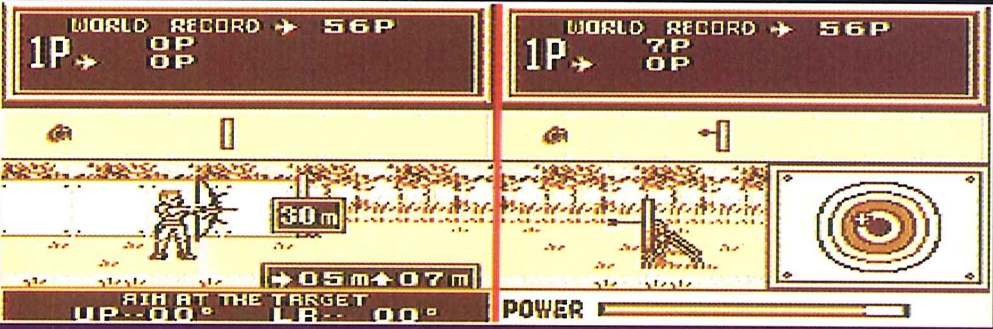
*Un nuevo deporte **sólo para 'Track & Field'**. Se trata de levantar un peso en tres tiempos llenando la barra de energía cada vez.*

Martillo

*Esta modalidad de lanzamiento es también **exclusiva de Konami**. Con los botones A y B controláis la potencia, y con el botón direccional elegís el ángulo adecuado para llegar bien lejos. Tenéis tres intentos, y aunque la vista comienza siendo aérea, pasa a ser lateral tras el lanzamiento.*

Tiro con arco



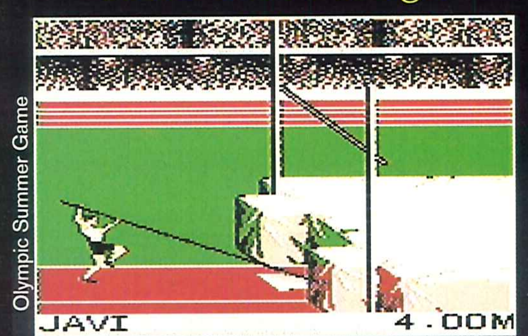


*Gráficamente, la **visión trasera** y casi subjetiva de 'Olympic...' se enfrenta ahora a la **vista lateral** de 'Track & Field', que a la vez ofrece una perspectiva aérea de la acción en la parte superior de la pantalla. Este último ofrece también mayores **posibilidades de control** y varía la distancia de la diana, mientras que el primero resulta más difícil de manejar y dispone un tiempo límite para disparar.*

'Track & Field' vs 'Olympic Summer Games'

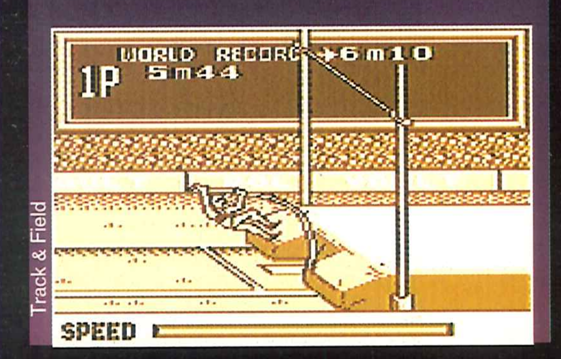
COMPARATIVA OLIMPICA

Salto con Pértiga



Olympic Summer Game

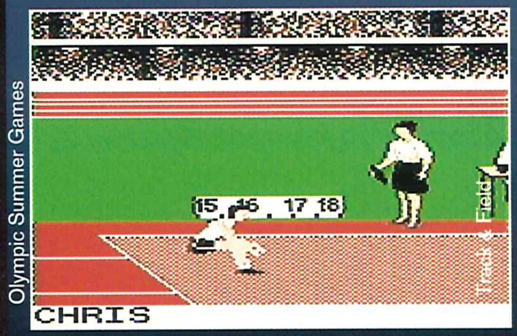
Esta es una de las pruebas en la que mayor ***igualdad*** *hay. Como podéis ver en las imágenes, las diferencias gráficas son casi inapreciables si exceptuamos el colorido de 'Olympic Summer Games'. Las* ***similitudes*** *se repiten también a la hora del* ***control****.*



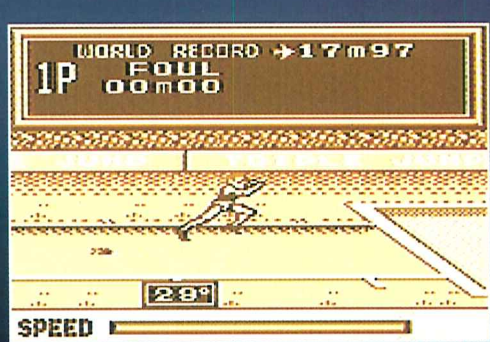
Track & Field

El juego de Konami ofrece la posibilidad de participar en once pruebas frente a la decena que presenta su rival.

Triple salto



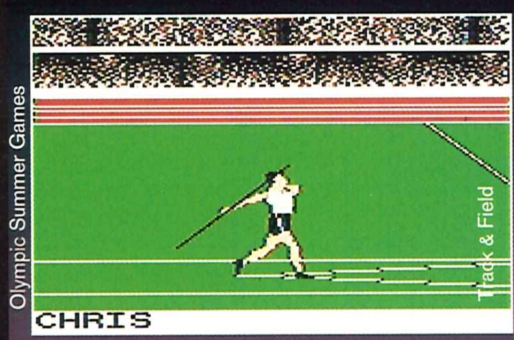
Olympic Summer Games



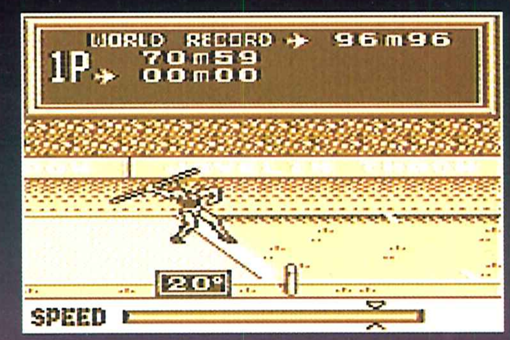
Track & Field

Ambos presentan visión lateral en esta prueba, pero el tamaño de los sprites y las animaciones de 'Olympic Summer Games' quedan bastante por delante de los de ***Track & Field'****. Éste, sin embargo, se lleva la palma con el control, porque a la* ***barra de energía para la velocidad*** *suma un* ***útil contador que mide el ángulo*** *de cada salto.*

Lanzamiento de Jabalina



Olympic Summer Games

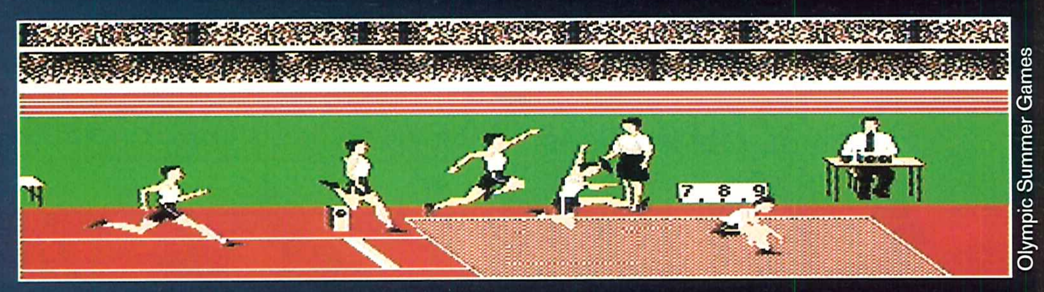


Track & Field

Seguimos con la tónica de ***gráficos frente a jugabilidad****. Sin pretender quitarle méritos a la animación del atleta de 'Track & Field', hay que reconocer que la de 'Olympic Summer Games' es casi perfecta. Lo que ocurre es que al control de este último le faltan las ayudas que ofrecen la presencia en pantalla de la barra de energía y el contador del juego de Konami.*

Salto de longitud

La vista vuelve a ser la misma en esta prueba, aunque el tamaño del saltador de 'Olympic Summer Games' es considerablemente más grande que el de su rival en esta comparativa. Los detalles del escenario también son mejores, y las ***animaciones tienen un realismo espeluznante****. El* ***método de control es muy similar****, y en ambos es fundamental la velocidad con la que se llega al momento del salto. Esta vez el medidor del ángulo no es tan útil como en la prueba de Triple Salto, por ejemplo, aunque tampoco está de más.*

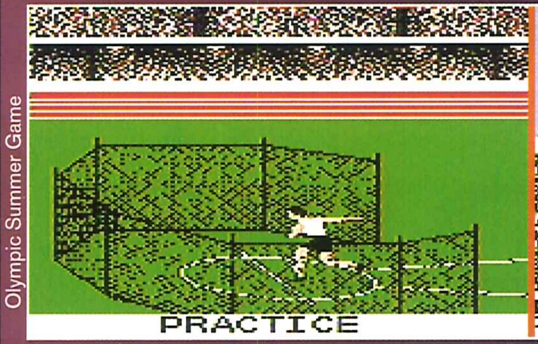


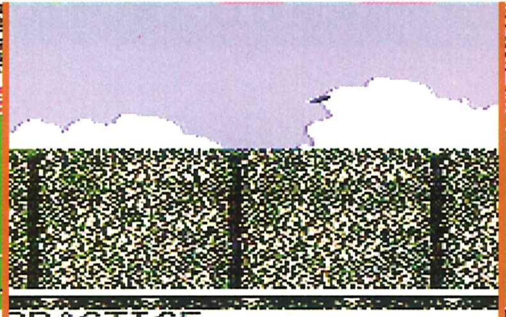
Olympic Summer Games

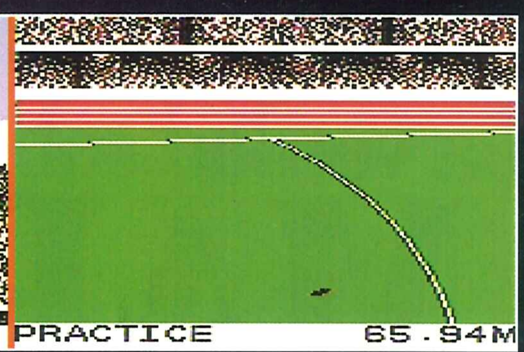
Track & Field

Lanzamiento de disco

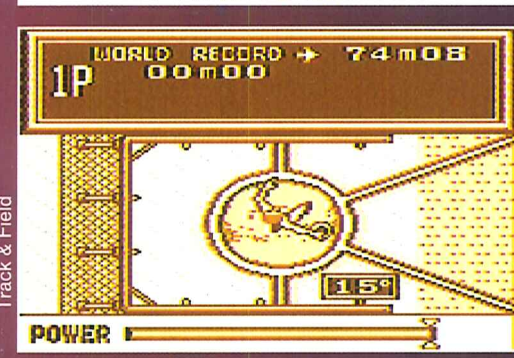
Olympic Summer Game







Track & Field

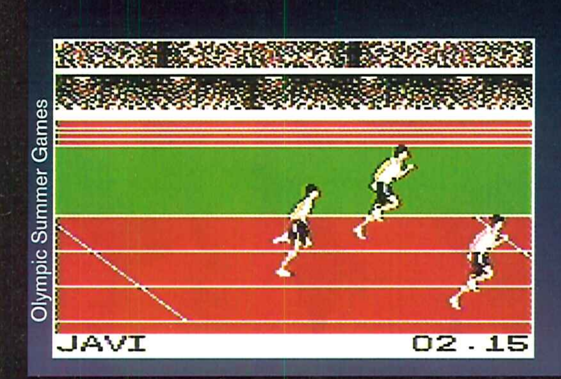




Por una vez, cada juego elige para el lanzamiento de disco una ***perspectiva diferente****. La de 'Olympic ...' es lateral y ofrece hasta* ***tres tomas distintas*** *durante el recorrido del martillo. 'Track & Field', por su parte, nos enseña la acción desde una perspectiva aérea. El control del primero es más enrevesado (obliga al uso intensivo del botón direccional), pero no supone ningún obstáculo para la jugabilidad.*

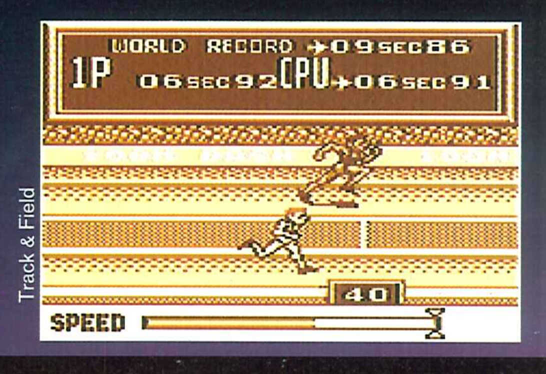
100 m. lisos

Olympic Summer Games



La prueba reina de la velocidad no tiene mucho que decir en cuanto al control. En los dos juegos se trata de ***presionar frenéticamente*** *los botones* ***A y B****. Las mayores diferencias vienen en los gráficos, porque los de 'Olympic...' os hacen competir contra dos rivales que, además, se mueven de maravilla. Los de 'Track & Field' son más modestos, pero a cambio muestran la barra de energía para controlar vuestra velocidad.*

Track & Field



Track & Field



• Gráficos El contador reduce el espacio disponible, pero el aspecto de los atletas es bueno. Sin color ni marco de Super GB. **85**

• Sonido La melodía "oficial" se repite al principio de cada prueba, pero luego deja paso a unos efectos bastante apañaditos. **85**

• Movimientos Las animaciones son bastante realistas, y pruebas como el arco o la halterofilia le dan variedad. **89**

• Jugabilidad El control tiene la ayuda de distintos medidores que hacen que no todo sea apretar botones sin más. **92**

• Entretenimiento Divertidísimo y muy adictivo. Entre sus once pruebas se encuentran todo tipo de alicientes. **93**

Nuestra opinión

Nuestro podio está ocupado por dos títulos **similares en lo esencial**, pero que tienen sus respectivos puntos fuertes en aspectos diferentes.

La medalla de oro en el apartado **gráfico se la lleva 'Olympic Summer Games'**, que luce animaciones sobresalientes, color subido de tono y grandes sprites. Aunque los suyos no desmerecen, a **'Track & Field' le pesan un poco los años** y el hecho de que no existiese el Super Game Boy cuando se programó.

El juego de **Konami**, sin embargo, se lleva el gato al agua con la **jugabilidad**, pues además de tener **una prueba más** (11, por 10 de su rival), luce en ellas **distintos contadores de ayuda** que aumentan la participación del jugador.

Olympic Summer Games



• Gráficos Sprites enormes y bien definidos (aunque todos iguales). La sensación de realismo, inmejorable. **90**

• Sonido Marchoso y chispeante, pero bastante repetitivo. De los que entusiasman al principio y luego invitan a bajar el volumen. **80**

• Movimientos La animación es el quid de la cuestión. Sobresaliente, magistral e increíblemente fiel a la realidad.



• Jugabilidad Oda a los clásicos sistemas de juego que se basan en el *aporreo* de botones. Nada más sencillo.



• Entretenimiento Pica y divierte. Reta a jugar, a saltar más. Es fantástico... pero si tuviera alguna prueba más...



Vimos el juego en la FERIA de LOS ANGELES

La verdad sobre el caso MARIO RPG

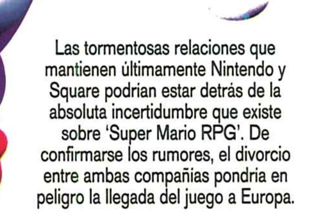
La conversión al sistema PAL, nuevo obstáculo para su llegada



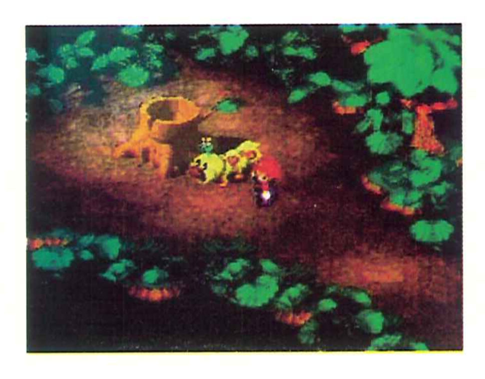


El **culebrón de Super Mario RPG** sigue su curso. Nada más terminar el número pasado, en el que os pusimos al dia de las últimas novedades del "fontanero rolero", cogimos un avión para la feria de Los Angeles, y alli nos enteramos de algunas cosas que os pueden interesar. Para empezar, descubrimos con sorpresa que el **principal obstáculo para su llegada a nuestro país** no pasa esta vez por el idioma, como habiamos supuesto, sino en su conversión al **sistema de televisión PAL** (algo parecido a lo que ocurre con DBZ Hyper Dimension, donde ya sabéis que Bandai tiene la última palabra).

Las malas lenguas dicen que detrás de este hecho se esconden razones más profundas que se enmarcan en el terreno de las **espinosas relaciones entre Nintendo y Square**. Según estos rumores, Nintendo no estaria muy por la labor de darle cancha a los productos firmados por la compañia japonesa, y se conformaria con lanzar en EEUU el cartucho tal como está (recordad que americanos y japoneses comparten el sistema NTSC de televisión). ¿Y qué pasa entonces con los europeos? A los españolitos todavía nos queda una oportunidad: parece que al interés de Nintendo España por traducir el juego se le ha añadido el del **representante de la Gran N en Latinoamérica**, que también quiere llevarlo allí. De fraguar esta "alianza", disfrutariamos de un juegazo que, por lo que vimos en el E3, podria **dinamitar las listas de ventas en nuestro país**.



Las tormentosas relaciones que mantienen últimamente Nintendo y Square podrian estar detrás de la absoluta incertidumbre que existe sobre 'Super Mario RPG'. De confirmarse los rumores, el divorcio entre ambas compañias pondria en peligro la llegada del juego a Europa.







Nintendo España todavia guarda un último as en la manga: el interés del distribuidor de la Gran N en Latinoamérica por contribuir a la traducción.

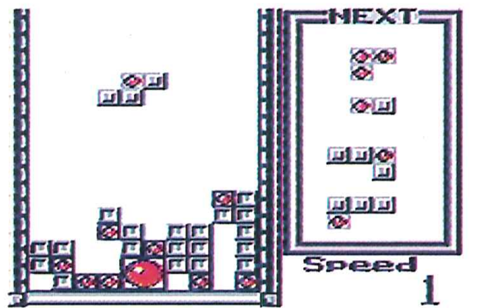
novedades Nintendo España, a tope

'LOS PITUFOS II' Y 'TETRIS BLAST' YA ESTÁN EN LA LISTA DE NINTENDO

• La filial española ha puesto en marcha una serie de promociones espectacular

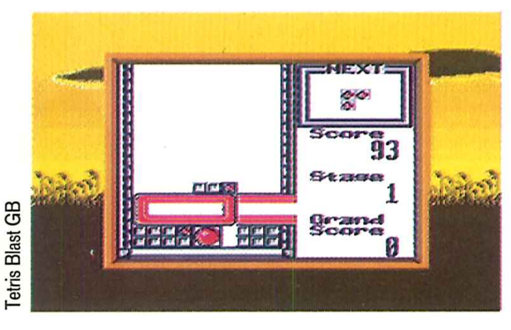
Nintendo España ha empezado a centrar su atención en la venidera **campaña de Navidad**, que comenzará como quien dice después del verano. La filial está afinando su **lista de lanzamientos** al tiempo que pone en marcha algunas ideas interesantes sobre juegos que están a la venta.

Vamos primero con las novedades. **'Los Pitufos II'** aparecerá en Super hacia el mes de **octubre**, fecha aproximada. El juego es de **Infogrames** y ya sabéis lo que significa eso: buenos gráficos, **mejor jugabilidad, dificultad** y mucha plataforma. En esta ocasión podremos elegir entre un **Pitufo y Pitufina** para buscar una **colección de cristales que se ha desperdigado por el mundo**. La placa tiene **12 megas** y viene en versión **multilingüe**.

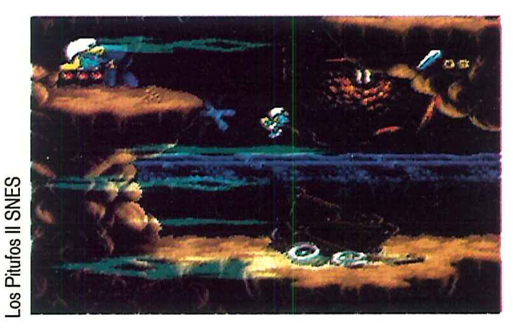


Tetris Blast GB


Los Pitufos II SNES



Tetris Blast GB


Los Pitufos II SNES

El segundo título que ya está en cartera se llama **'Tetris Blast'** y es para Game Boy. La estructura es la del **Tetris de siempre**, pero con una novedad: esta vez las **piezas incluyen un nuevo elemento, las bombas**. Habrá que seguir completando líneas en horizontal, pero con **el objetivo de reunir cuantas más bombas mejor para lograr que todo salte por los aires**. Hay preparados tres modos de juego: concurso, lucha y práctica. La fecha de lanzamiento está también sin confirmar, pero en Nintendo piensan que **puede aparecer durante el verano**, quizá en septiembre.

Por lo que se refiere a esas ideas que os comentábamos antes, anotad lo siguiente en vuestra agenda. Nintendo acaba de lanzar una **nueva serie de producto para Game Boy a precio reducido**. Siguiendo el ejemplo de la serie abierta para Super Nintendo, **CLASSICS**, estos cartuchos se caracterizan por un nuevo precio, **40% más barato** que el original, y un adhesivo de color amarillo con el que podrás identificarlos. La línea se compone de **ıSuper Mario Land', 'Super Mario Land 2', 'Wario Land', 'Donkey Kong' y 'Tetris'**. Y sus precios oscilan entre las **3.490 y las 4.490** pts.

Otra cosa. Nintendo va a llevar a cabo una **promoción con Pepsico España** durante el mes de julio. Se realizará en diversos hipermercados, donde Nintendo montará una gran carpa con "demodisplays" de Super Nintendo y puestos de juego. La mecánica es la siguiente: **adquieres un producto de Pepsico**, rellenas una papeleta y participas en el **concurso Toy Story**. Te vas a la carpa y a jugar. Si consigues una de las 10 mejores puntuaciones, te **llevas una Super y una camiseta**. Además, entre los participantes se **sorteará una moto**. Y si compras 'Toy Story' para la Super durante la promoción, te **regalan una camiseta**. Más información en el **Club Nintendo: (91) 319 22 44.**



En 2 PALABRAS

• Los ***Bomberman*** *están a punto de regresar a Super Nintendo con el* ***cuatro*** *bajo el brazo.* ***Hudson*** *ya lo tiene preparado y casi a la venta en tiendas japonesas.*

• Más de Japón. ***'Puyo Puyo'*** *inicia su etapa* ***"remix"*** *en Super Nintendo. El último desafío incluye 4 jugadores simultáneos y unos cuantos modos de juego para partirse de risa. La mezcla es de* ***Compile*** *y llegará aquí.*

• ***THQ*** *presentó su colección* ***Super Nintendo-Game Boy*** *para invierno 96 y principios de 1997, durante el E3. Así, a grandes rasgos, se componía de lo siguiente: Mr Do! (SNES), PGA European Tour (SNES), NHL 97 (SNES), Madden 97 (GB), FIFA 97 (GB), Urban Strike (GB), College Footbal 97 (SNES), Sim City 2000 (SNES) y Brunswick´s World (SNES).*

• ***Howard Lincoln****, el mandamás de Nintendo América, ha* ***calificado el último recorte de precio*** *de PlayStation como "evidencia de* ***pánico y desesperación*** *a la vista de la inminente llegada de* ***Nintendo 64****". Estas declaraciones se produjeron durante el E3.*

• ***Bandai*** *lanzará en breve un nuevo bombazo para Super con los Power Rangers de mecha. Se llamará* ***'Power Rangers Zeo: Battle Racers'*** *y, alucinad, irá de* ***carreras de coches****.*

• Ya está disponible en todas las ***librerías de los Estados Unidos 'Shadows of the Empire'****, el libro. Firmado por* ***Steve Perry****, este volumen de* ***340 páginas*** *transcurre a caballo entre «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi».*

• Y terminamos con una ***bomba-bombón*** *que acaba de saltar a Internet y nos ha dejado a todos patidifusos.* ***Williams podría estar trabajando*** *en el diseño de un* ***nuevo Mortal Kombat****. El proyecto, que se lleva absolutamente en secreto, podría tener como* ***protagonista a Sub-Zero*** *e incorporar elementos de* ***lucha, estrategia e inteligencia.***

Regreso al Planeta de los Simios

NINTENDO DESCUBRIÓ LOS NUEVOS CAPÍTULOS DE LA SERIE DONKEY KONG

Mientras todo el mundo perdía el tiempo en la feria de Los Angeles viajando de un stand a otro en busca de novedades para otros formatos, a nosotros se nos iban los ojos detrás de las estrellas de Nintendo. No era para menos, porque Mario y Donkey, la pareja que viaja en el mascarón de proa de la Gran N, brilló con luz propia en el E3.



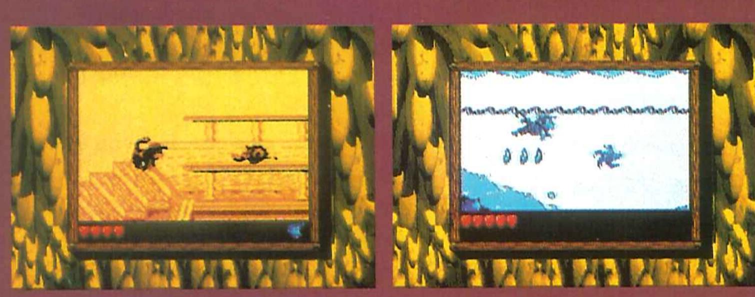
Del fontanero hay pocas cosas que decir aparte de las que sabéis y de las que os contamos en este mismo número, así que nos vais a permitir que convirtamos estas dos páginas en nuestro zoo particular, una reserva natural en la que podáis admirar los próximos estrenos del simio más genial del planeta.

LA TRILOGÍA DE LA SUPER

El plato fuerte será **'Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble'**, la continuación de la serie en SNES, que estará entre nosotros durante la **campaña de las próximas navidades** (contad con él para las últimas semanas de diciembre).

Con este entrega, Nintendo seguirá apostando por un juego que asombró al mundo allá por 1994 gracias a sus gráficos renderizados (la primera parte vendió más de **7,5 millones de unidades**), y que fue el comienzo de una carrera de éxitos que ahora alcanza su tercer capítulo. En palabras de Peter Main (vicepresidente de Nintendo América), DKC3 "demostrará a los 18 millones de usuarios de SNES en EEUU que **continuamos apoyando el mercado de 16 bits**", algo que, concesiones patrióticas del señor Main aparte, nos suena muy bien.

Esta vez el objetivo del juego será **encontrar a Donkey y Diddy**, totalmente "missing" desde que se fueron de vacaciones, y para ello tendréis a vuestra disposición a **Dixie y a Kiddy**, una chimpancé que hará así su debú como miembro de la familia Kong. También debutante, pero esta vez en el bando contrario, será **KAOS**, el **nuevo líder** de los Kremlings, y el desfile de novatos se completará con la incorporación de **varias caras nuevas al equipo de animales** que ayudan a la pareja protagonista (habrá un **bebé**



La atención de 'Donkey Kong Land 2' se centrará en el nuevo desfile de gráficos renderizados que pasará por la pantalla de la portátil. Diddy y Dixie volverán a cobrar vida gracias a la técnica de Rare.





Cada nuevo capítulo de la serie 'Donkey Kong' nos ha traído nuevos personajes. Entre las caras nuevas de la tercera parte estará esta cría de elefante que ayudará a los protagonistas en algunas fases.

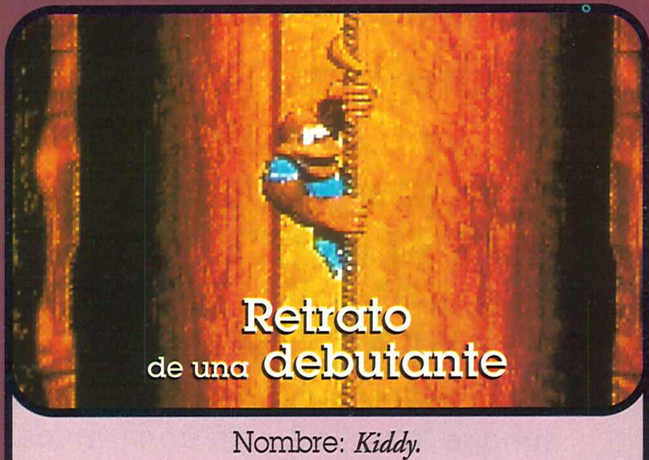
3 IDEAS SOBRE



• *Será una conversión de la segunda parte de Super Nintendo. Argumento, escenarios y situaciones serán similares a lo que vimos en la versión mayor.*

• *Los mayores alicientes serán el desembarco de Dixie Kong en la portátil y la vuelta de los gráficos renderizados a la pequeña de Nintendo.*

• *El juego llegará a España antes que el tercer capítulo de SNES. Estará con nosotros después del verano.*



Retrato de una debutante

Nombre: *Kiddy.*
Apellidos: *Kong.*
Género: *Hembra de chimpancé.*
Edad: *Está en su más tierna infancia.*
Características: *Kiddy sorprenderá a todos por su corpulencia. Con deciros que será capaz de abrir grietas en el suelo aprovechando su enorme peso quedan "retratadas" sus habilidades. Al igual que ocurría con Diddy en DKC2, Kiddy será capaz de complementarse con Dixie para hacer otros movimientos. Por ejemplo, cuando Dixie lance a Kiddy contra una pared, ésta rebotará y comenzará a rodar.De esta forma Dixie podrá saltar sobre ella y desplazarse como si fuera sobre un barril.*

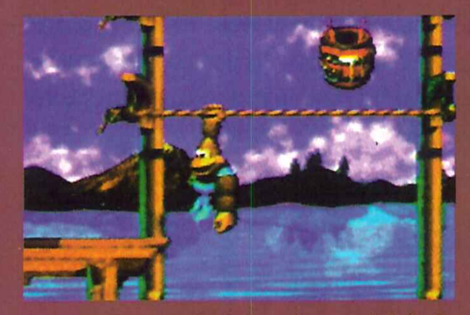
3 IDEAS SOBRE



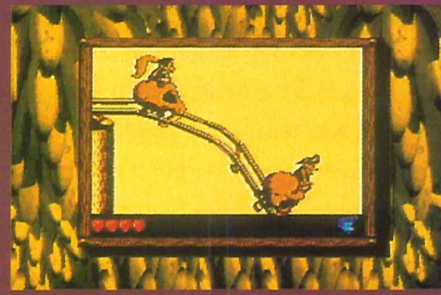
• *Los personajes principales serán Dixie y Kiddy, una chimpancé que hará su debú dentro del clan Kong.*

• *Las novedades afectarán también a los kremlings, que tendrán en KAOS a su nuevo líder, y al equipo de animales que ayudará a los protagonistas.*

• *La mecánica de juego tradicional y los gráficos renderizados terminarán de completar un juego que estará con nosotros en Navidad.*



Aqui veis a Kiddy en acción. La nueva integrante de la familia Kong destacará por su extraordinaria fuerza física.



'DKL2' reproducirá las fases del segundo capitulo de Super, incluida ésta del parque de atracciones de los Kremlings.

La magia renderizada de Rare seguirá hechizándonos tras el verano. En otoño llegará 'Donkey Kong Land 2' (GB), mientras que en Navidad podremos jugar a 'Donkey Kong Country 3' (SNES).

elefante, por ejemplo). El concepto de juego seguirá siendo el mismo, con **habitaciones ocultas, porcentajes, monedas**, etc., aunque los programadores dispondrán áreas completamente nuevas entre las que encontraréis **zonas submarinas, un nivel helado** con muñeco de nieve incluido o el interior del tronco de un árbol gigante. En total, más de **cien horas de juego** para volver a flipar en compañia del clan Kong.

DIXIE DEBUTA EN LA PORTÁTIL

Pero en Nintendo no quieren que los 16 bits se queden con todo el pastel, así que la Game Boy también va a apuntarse a la fiesta con la llegada de **'Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest'.** El juego será una fiel conversión de la segunda parte que vimos en la Super, con lo que **no es de esperar que haya niveles de nuevo cuño** como ocurrió con el primer DKL.

El mayor aliciente, por tanto, será comprobar qué tal se desenvuelve Dixie en su paso a la portátil y volver a saborear las excelencias de la técnica ACM en la pequeña pantalla. Y no habrá que esperar demasiado para hacerlo, porque dado que el juego de GB sale a finales de Septiembre en USA, es de esperar que llegue en **otoño a nuestro país**. O sea que pronto se reabrirá la veda del mono.



30 IDEAS NINTENDO

1) ¿Por qué no te llevas la revista a la piscina? Es una idea de lo más refrescante.
2) Es que el calor aprieta y ya huele a vacaciones, playita, toalla y portátil.
3) Por cierto, ¿has visto ya la Pocket Boy? En cuanto salga te tienes que hacer con una.
4) Así podrás jugar a 'Kirby's Blockball' tan agustito, que diría Ortega Cano.
5) Lo del 'Track & Field' ya es más espinoso, que para tenerlo hay que estar en forma.
6) Mira, antes de atreverte con él, mejor te empapas de arriba a bajo nuestra comparativa olímpica.
7) No es por nada, pero van siete ideas y aquí nadie habla del E3 de Los Angeles.
8) ¡Saca el champán de la nevera! Hoy celebramos el final de la guía 'DKC2'.
9) Seguimos de despedidas: también acabamos la de 'Secret of Evermore'.
10) A la de 'Yoshi's Island' todavía le queda un poco, pero el final no está lejos.
11) Vé a por las chinchetas y cuelga el póster de Mario. ¡A que es fardón!
12) ¡Hay un tipo dando vueltas en tu Super! Tranquilo, no pasa nada. Es Mohawk, el de nuestras Super Stars.
13) ¿Qué te ha parecido el lavado de cara de Super Big N? Hemos tenido que engrasarle bien, porque ahora tiene más trabajo que nunca con lo de los trucos.
14) ¡Catorce ideas y el E3 todavía sin aparecer! Alguien se está jugando el puesto.
15) Aquí Kiddy, aquí unos amigos... ¡Oh, perdón! Estábamos presentando a la nueva protagonista de 'DKC3'. Puedes ir a visitarla a nuestro reportaje.
16) Y ya que te pones, acércate a ver cómo va a ser 'Donkey Kong Land 2' en GB.
17) Deja de morderte las uñas por lo de 'Mario RPG'. A ver si lo que te contamos en la revista te tranquiliza un poco.
18) ¿Qué te parece 'Dragonheart'? Aunque hable inglés, la aventura no está mal.
19) Nosotros estamos deseando que estrenen la película, ¿y tú? Dicen que los efectos especiales del dragón son una pasada.
20) ¡Que alguien traiga el libro de reclamaciones! ¡Exigimos que nos den alguna idea sobre la feria de Los Angeles!
21) Esta se la dedicamos a las lombrices de 'Worms', que parece que por fin van a llegar a la Super.
22) Si eres un fanático de los comics, dirígete inmediatamente a la Preview de 'Iron Man'. Seguro que te interesa.
23) Y si lo tuyo son las pelis de video, entonces tu sección es Mangamanía.
24) Ahora que te vas a poner moreno, podías tirarte el rollo y hacerte una foto maja. Premiamos al más imaginativo.
25) Oiga, me parece que esto ya pasa de castaño oscuro. ¿Es que nadie va a decir qué pasó con N64 en la feria?
26) Pásate por El Cierre y mira la portada de fútbol que teníamos preparada.
27) Y si eres del Atleti, date el gustazo de ver a Mario vistiendo de rojiblanco.
28) ¿Te has enterado ya de que nuestro Dossier de este mes va sobre el E3?
29) (Es que nos había parecido oir a alguien diciendo "noseque" sobre la feria).
30) Pues eso, que son casi 20 páginas con todo lo que se vio de N64. ¡Disfrútalas!

bombazo La compañía americana asegura que ya trabaja en la tercera entrega de la saga

CAPCOM ANUNCIA 'STREET FIGHTER ALPHA' PARA SUPER NINTENDO

• No quisieron difundirlo durante el E3, aunque la noticia está confirmada



Según informaciones publicadas recientemente por la prensa japonesa, Capcom está trabajando en dos interesantes proyectos que verán la luz este año. El primero, nada menos que la versión para Super Nintendo de 'Street Fighter Alpha'. Este titulo, concebido como continuación a la popular saga SF, apareció en recreativa hace más o menos un año. En él, los Ken, Ryu, Chun Li y demás aceptaban el reto de medirse a un tropel de nuevos luchadores, mientras Capcom afinaba movimientos, creaba súper golpes, más magias y diseñaba sprites sobre una animación de cómic.

Esta decisión pone de manifiesto **la popularidad de la gozan aún las máquinas de 16 bits en el mundo**. Aunque Capcom habia prometido no continuar programando para la Super, 'SF Alpha' es la prueba de que, al menos por última vez, los americanos deben rendirse a la tendencia.

La segunda noticia explica que un portavoz de Capcom ha **admitido el desarrollo de 'Street Fighter III'** e incluso se ha permitido una fecha: antes de fin de año en los arcades japoneses. Según este portavoz, el nuevo SF se subirá al carro de los **polígonos y las renderizaciones, y será 10 veces más potente** que cualquier otro juego de lucha concebido hasta el momento.

---

recreativas Konami corre más

LLEGA LA SECUELA DE "MIDNIGHT RUN"

•Según fuentes de Konami, 'Winding Heat' estará disponible este verano

Konami ha hecho suyo lo de cuando tu vas yo ya estoy de vuelta. Porque cuando media Europa aún ni siquiera ha probado su recreativa de coches, 'Midnight Run', la compañia japonesa ya tiene prácticamente lista su secuela. Eso es correr y lo demás son tonterias. Claro que el **"engine" utilizado para la placa no es precisamente de los más caros** del mercado, y eso siempre permite programar con más rapidez. Bien pues esa segunda parte se llama **'Winding Heat'** y ya veis qué pinta tiene. Ha sido diseñada para **4 jugadores simultáneos** que elegirán enfrentarse por la mejor posición o el tiempo más veloz. Habrá **14 coches diferentes** a vuestra disposición, modelos reales incluidos: Porsche, Ferrari, Jaguar..., un montón de opciones para pilotar a vuestro gusto y **tres circuitos disponibles**.



Uno de los aspectos que distinguirá este arcade del resto de "racers" es que las **carreteras estarán atestadas de tráfico... en todas las direcciones**. O lo que es lo mismo, vendrán coches de frente. O sea que dominio al volante y a pisar el acelerador.

Personal distinguido de Konami ya se ha aprestado a comunicar que la máquina estará disponible este verano en Estados Unidos. Y después, aquí.

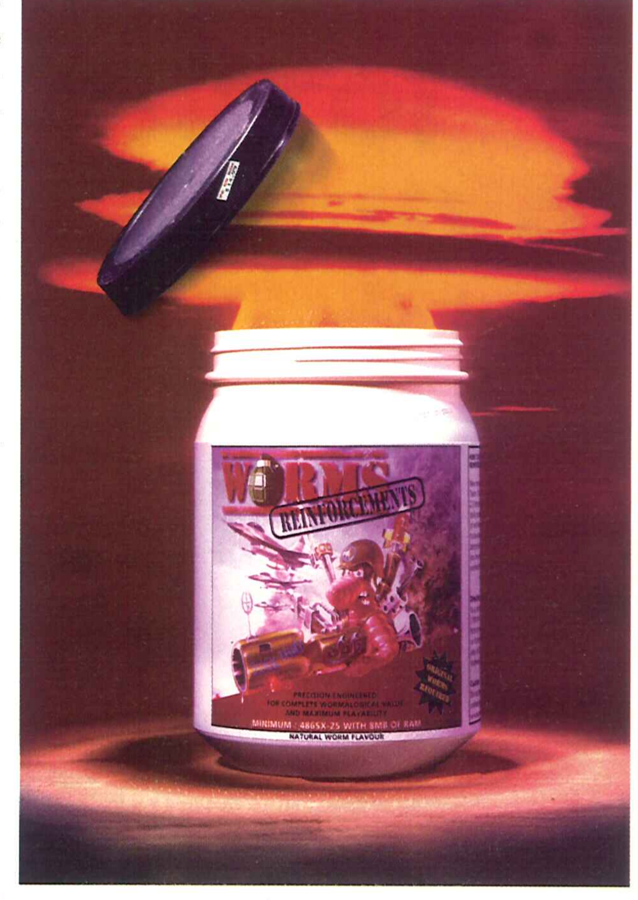
WORMS / *Si quieres diversión, prepárate para la guerra*



Un menú que veréis en la parte de abajo de la pantalla os permitirá elegir el arma con el que atacáis cada vez.

Primero fue Earthworm Jim. Ahora es un batallón de lombrices el que se ha puesto en pie de guerra. Amenazan con dar caña a la Super si no se cede a sus pretensiones. Menos mal que sus pretensiones son, sólo, pasárselo lo mejor posible .

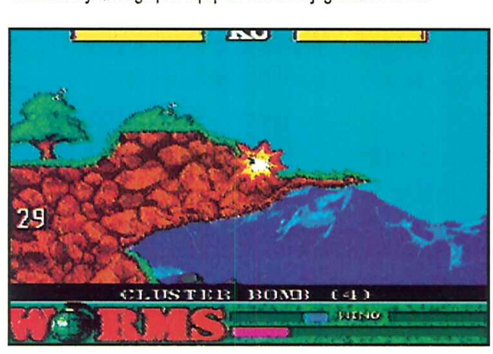
Resulta curioso que uno de los juegos que más éxito ha tenido recientemente en cualquier formato esté protagonizado por un **grupo de lombrices** sin atractivo, excepto para peces en busca de su almuerzo. Sin embargo, ahí tenéis a las protagonistas de **'Worms' atrincheradas en los primeros puestos de las listas de éxitos** de medio mundo y dispuestas a tomar al asalto las Super españolas. Y que conste que hemos usado estas expresiones con toda la intención del mundo, porque el juego va a estar repleto de **espíritu marcial, bombas, bazookas, ataques aéreos** y demás instrumentos bélicos que se usan para ganar una guerra.



En fin, que vais a tener que repasaros los **manuales de estrategia**, porque 'Worms' planteará **auténticas batallas entre dos equipos de gusanos** (en el mejor sentido de la palabra) armados hasta los dientes.

Como los **gráficos serán de lo más simple** que os podáis imaginar, el punto fuerte del cartucho estará en una **jugabilidad a prueba de bombas**, que os obligará a pensar cada ataque, **decidir el arma a utilizar y contra quién hacerlo**, calcular la trayectoria de vuestros disparos y, por supuesto, prever siempre el próximo movimiento del enemigo. Seguro que **será un infierno**, pero si conseguís sobrevivir os esperan muchas horas de divertida adicción como recompensa. Hacednos caso, que **varias decenas de lombrices no pueden estar equivocadas.**

¡Atrévete a alistarte, gusano!



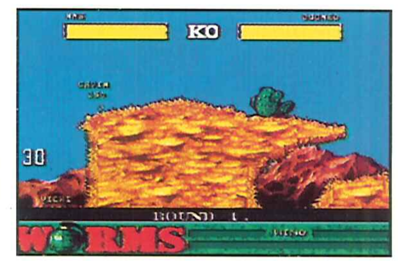
'Worms' tendrá dos modos de juego: enfrentamientos amistosos y una liga por equipos. Como si jugaseis al fútbol.



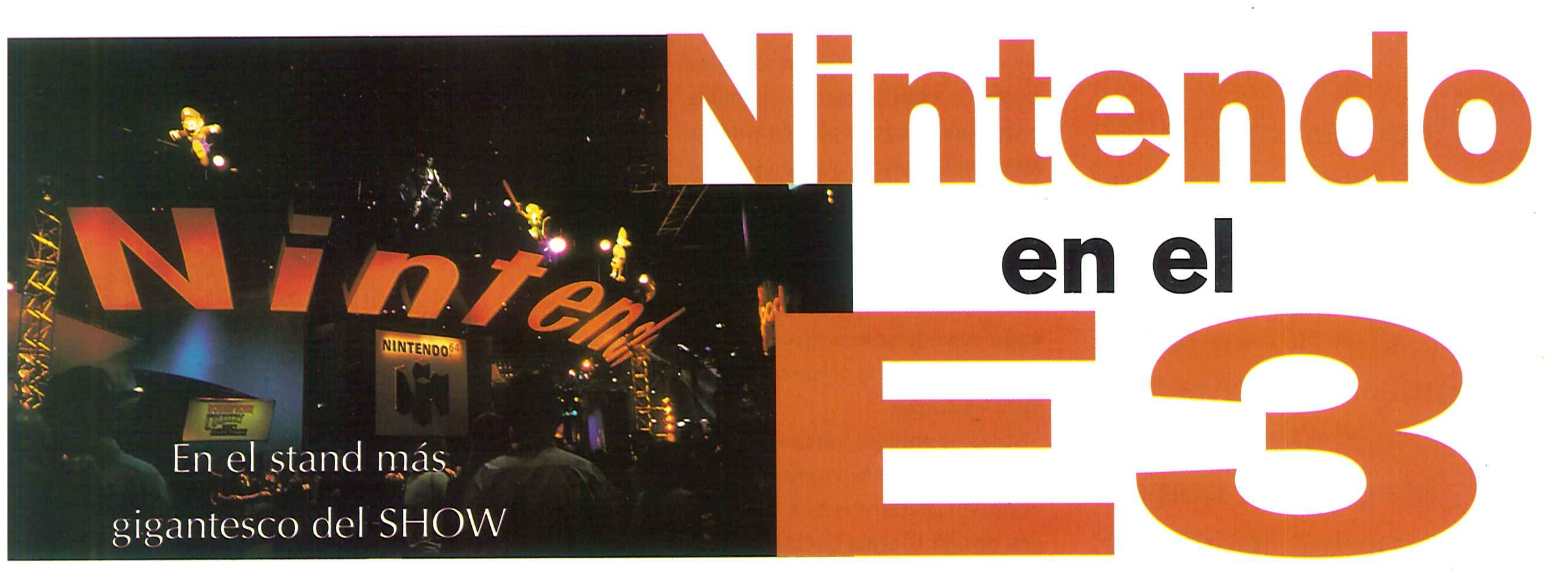
La mecánica de juego será de combates por turnos. Yo te tiro un misil, después tú me devuelves el ataque con una granada... A tortas, pero el orden que no falte nunca.



Desde este menú podréis hacer túneles a través del escenario y hasta rendiros si las cosas van mal.



Lo que vimos, lo que no vimos y lo que nos gustaría haber visto de Nintendo en el E3



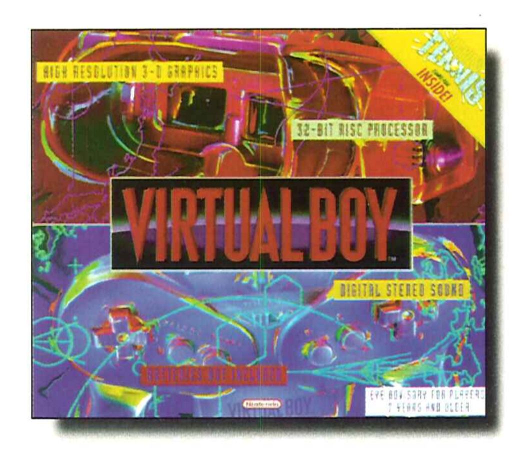
En el stand más gigantesco del SHOW de Los Angeles, Nintendo pregonó: esto es lo que os tenemos preparado para este año. Y eso estaba cantado, y nos maravilló, pero nosotros contábamos con alguna sorpresita que, quién sabe, se quedó por el camino.

Empezó el show con la desmedida atracción de un stand a la altura de la fiesta. El de Nintendo era sin duda el **más grande, universal** (americanos, japoneses y europeos vagaban a sus anchas por la moqueta) y **jugoso de todo el E3**. Se alzaba en pleno centro del South Hall (como el Manhattan del software), coronado por un neón enorme, y crecia a lo alto y a lo ancho: habian montado una especie de **auditorio con vistas a una pantalla panorámica** inmensa, y luego se desperdigaba entre consolas, juegos, "ministands" con productos de todo tipo ("merchandasing" incluido) y oficinas, puntos de reunión. Los **ánimos** estaban **por las nubes** y la idea era contagiar la fiesta a todo el que pasara por alli: por eso te **colocaban una pegatina con el logo de N64** en pleno pase de prensa.

Lo que vimos...

Una vez que nos empapamos de Nintendo 64 hasta en los más profundos recovecos de nuestro cuerpo, decidimos dar un garbeo por el sector Super Nintendo. Allí nos encontramos con cinco joyas de tomo y lomo. Un par, **Mario RPG y DKC3**, ya nos hemos encargado de "aislarlas". El resto comenzaba en **'Ken Griffey Jr. Winning Run'**, un béisbol de **32 megas** diseñado vía **ACM** por **Rare**, y se perpetuaba en la odisea de **'Kirby´s Super Star'** y el trasiego de **'Tetris Attack'**. De lo de Kirby, ya sabréis, **32 megas, chip SA-1**, seis juegos en uno más dos minijuegos. Y por lo de Tetris, pues una versión a la europea de **'Panel de Pon'**, a uno o dos jugadores, con la excusa de una buena pelea rompecabezas entre Yoshi y Bowser. Sale para SNES y Game Boy el 3 de septiembre en Estados Unidos.

Y seguimos viendo. A **Shigeru Miyamoto**, correr como un poseso de oficina a oficina. Tan bajito él y con esa visión de futuro. Le cazamos en una de las vueltas junto al sector hardware, en **Paradigm Simulation**, donde mostraban el nuevo programa de utilidades **Fusion 64**, y en **Nichimen Graphics**, donde lucian



De las tinieblas a la luz en tres días



Rumores y sólo rumores daban por condenado al Virtual Boy. Durante el E3, Nintendo demostró que a la máquina 3D aún le quedan muchos años de vida. Y para celebrarlo, presentaron un par de nuevos programas: 'Dragon Hopper' y 'Bound High', que hicieron las delicias del público que se adueñó del ministand VB, bien grande por cierto, concebido para la ocasión.



Fue una de las cosas que vimos, y nos impresionaron. Lo nuevo, ¿y último?, de Kirby para Super Nintendo ya ha aterrizado en Japón, y pronto lo hará en Estados Unidos y Europa. Y ojito, viene con chip SA-1.

En 'Tetris Attack', Nintendo ha "americanizado" el popular "Panel de Pon", argumentando una fenomenal batalla a uno o dos jugadores entre Yoshi y Bowser. Posiblemente una de las cosas más adictivas que caerán por aquí.

Nintendo descubrió en el E3 las últimas novedades para Super Nintendo que, si los cálculos no fallan, llegarán a España durante la campaña de Navidad.



Hablar de Ken Griffey en Estados Unidos es como hacer lo propio de Maldini, Roberto Baggio o Van Basten en Europa. Es el rey y ya tiene segundo cartucho para la SNES. De Rare, toma ya, y a 32 megas renderizados.

un montón de demos increibles sobre equipos Silicon.

A la derecha de la "verbena", espacio de lujo para el **Virtual Boy**. Y eso que decian que estaba condenado. ¡Ya! Pues habia un buen montón de máquinas, idem de juegos, aunque no mucho nuevo, y qué queréis que os digamos, mucha gente.

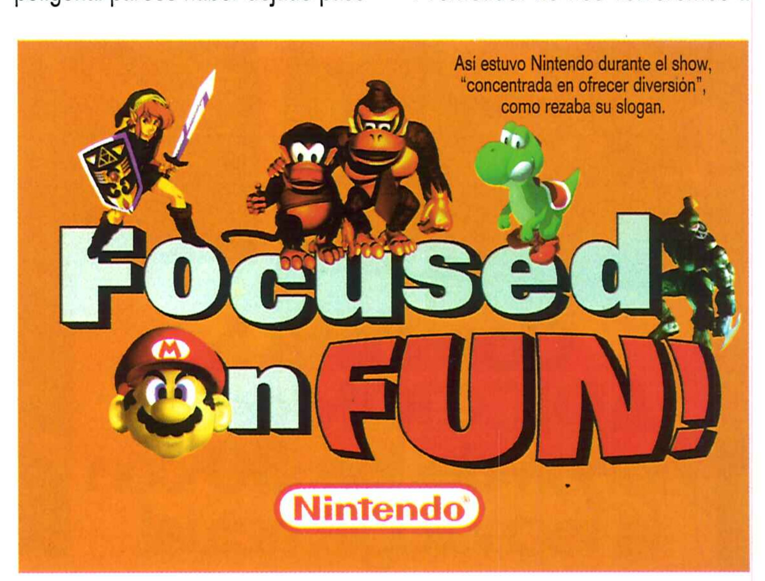
Lo que no vimos...

... Era lo que no esperábamos ver. O dicho de otra manera, **ni flores de 'Winter Gold'**, el tarareado cartucho para la Super que más bien parece una apuesta europea. Y nada tampoco del **proyecto ATLANTIS**. Y que no se nos ocurriera preguntar qué pasaba con ese tema. Ahora, días después, afloran articulos argumentando un retraso, proponiendo la presentación de este Game Boy a color para el Shoshinkai de noviembre, en Tokio. Ya veremos.

Otro tanto nos ocurrió con el **chip/juegos con FX2**. El artefacto poligonal parece haber dejado paso a otro de números complicados, mejor salida y precio: el SA-1.

Lo que de verdad nos hubiera gustado ver...

Prometido: no nos volveremos a hacer ilusiones con futuros y rumores. Se queda el cuerpo hecho unos zorros... Porque a ver, **¿dónde estaba 'Killer Instinct 2' para Super Nintendo?** Después de tanto presumir, seguro que se les ha olvidado a los de la gran N, o a lo mejor es que ha ido directamente a parar a 64 bits. **¿Y Super Mario World 3?** De momento nada, quizá en el **97**. Y eso que, pese a los rumores, no había nada en la feria que nos hiciera suponer que el juego está en desarrollo, pero vaya, viniendo de Japón... Y una última cosa **echamos de menos: más títulos de N64**. Sí, no os confundáis, fue grato el alución. Pero habríamos **alcanzado el nirvana** si nos llegan a anunciar, sólo anunciar, **algo de Namco ('Rave Racer') o Capcom**...



Así estuvo Nintendo durante el show, "concentrada en ofrecer diversión", como rezaba su slogan.

Así será 'ROBOTRON: 2084', el clásico de los arcades, desde la perspectiva de WILLIAMS

REVOLUCIÓN POLIGONAL EN N64

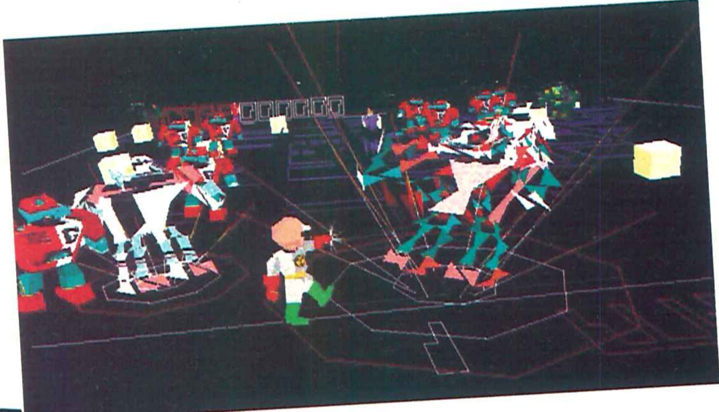


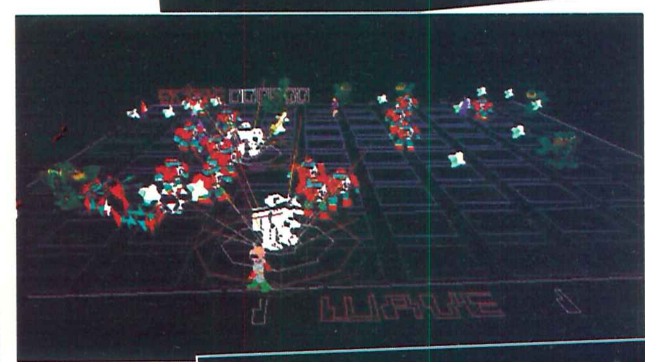
Williams ha buscado/encontrado una **nueva inspiración** sobre la que basar un nuevo género de juegos: **la resurrección de clásicos**. Ideal para los más "tarras" de este mundillo, fresquito para los más jóvenes, la idea pasa por **reinventar arcades que dejaron huella en su momento** y que ahora andan olvidados en algún gran almacén.

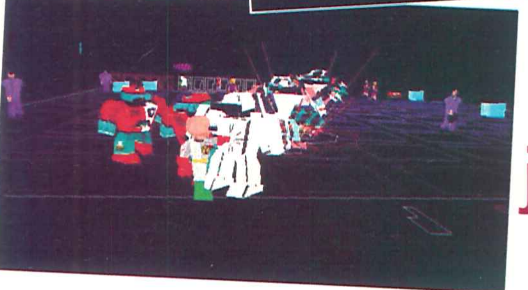
La primera piedra de este singular edificio la pondrá **'Robotron X'**, una peculiar versión de **'Robotron:2084'**, el maquinón que golpeó fuerte allá por los 80, y en estos momentos está siendo "testeada" en las **primeras N64** que saldrán a la venta. ¿Cómo era y cómo será este Robotron? Pues era un **arcade simple, muy adictivo** en el que había que luchar contra los humanoides que querían conquistar la Tierra, convertida en un **laberinto de líneas de neón** más simple que el mecanismo de un chupete. En la "reversión", el **laberinto seguirá en pie, pero ahora en 3D**. Los **sosísimos gráficos cobrarán vida** gracias a las **renderizaciones** y el ambiente, oscuro y confuso, se tornará **poligonal**. Los **sprites crecerán hacia arriba y las filigranas** se adueñarán de la pantalla. Un ejemplo, **el jugador podrá alterar la perspectiva a su antojo, incluso bajar o subir el escenario, voltearlo a su gusto**, mientras se deshace en disparos sin tregua con el arma láser.

'Robotron X' incluirá un modo dos jugadores en colaboración o confrontación. Todo sea por acentuar la jugabilidad de la que viene haciendo gala desde hace muchos años...

Estáis ante las primeras imágenes de un juego que seguro que va a poner de moda un concepto que muchos aplaudirán: resucitar a los clásicos, hacer versiones mix que pongan al día la adicción de antes.







Combina la **ADICCIÓN** de los juegos **de los 80** con la tecnología actual.

Super Game Boy / 4 Megas / Acclaim-Realtime / Acción / Julio-Agosto

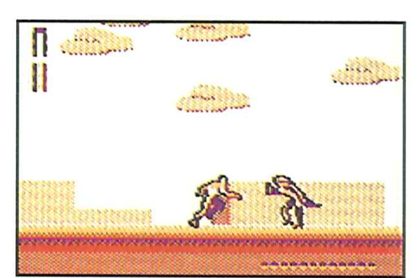
IRON MAN/X-O MANOWAR IN HEAVY METAL/

Acclaim se pone las pilas de cara al verano



Dicen que la unión hace la fuerza, y Acclaim ha pensado que la mejor forma de hacer frente a una amenaza como la que se cierne sobre nuestro planeta va a ser unir a dos auténticos pesos pesados del **cómic americano** como Iron Man y Manowar en su próximo juego de Game Boy. A ambos les conoceréis porque se ganan la vida haciendo el superhéroe, poniéndole las cosas difíciles a los villanos y demás, pero la diferencia está en que mientras uno es un asalariado de la **Marvel (Iron Man)**, el otro tiene su nómina en la división de cómics de la propia Acclaim (Manowar). De ahí que el atractivo de tenerlos juntos en un cartucho sea tan grande.

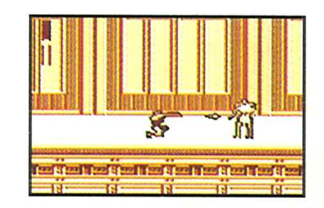
La parte negativa del asunto es que además de prestar su hercúlea figura, cada uno aportará también sus enemigos de toda la vida, con lo que la que se arme puede ser de órdago. Al principio de cada nivel **elegiréis al protagonista** al que queréis controlar, y a continuación entraréis en un **universo de acción y avance lateral** que os enfrentará tanto a enemigos de a pie como a los de primera fila (Blackout, Mistress Crescendo, etc.). **Disparos, poderes especiales**, algún que otro vuelo sin motor y unos **gráficos tan simples** como variados salpicarán cada viñeta de este cómic jugable que viene a darle marcha a vuestras vacaciones veraniegas.

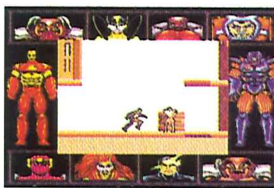


Los dos protagonistas se alternarán para entrar en acción. Antes de cada nivel elegiréis quién queréis ser.

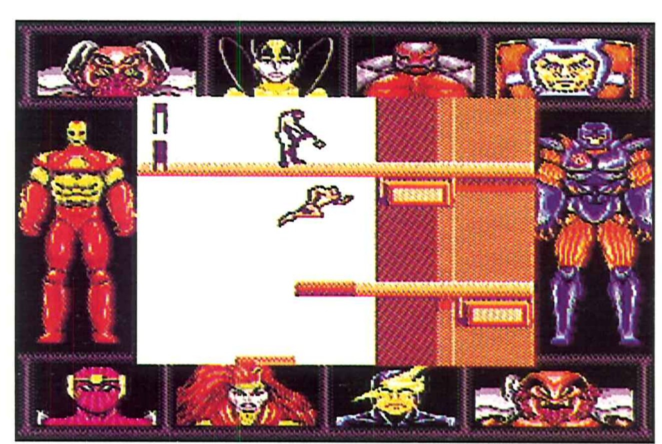
Si queréis saber lo que ocurre cuando dos estrellas del cómic americano se asocian para realizar un "trabajito", no os perdáis este cartucho. Pronto, Iron Man y X-O Manowar demostrarán que a la portátil le queda mucha acción por vivir.

Un juego lleno de acción y cómic









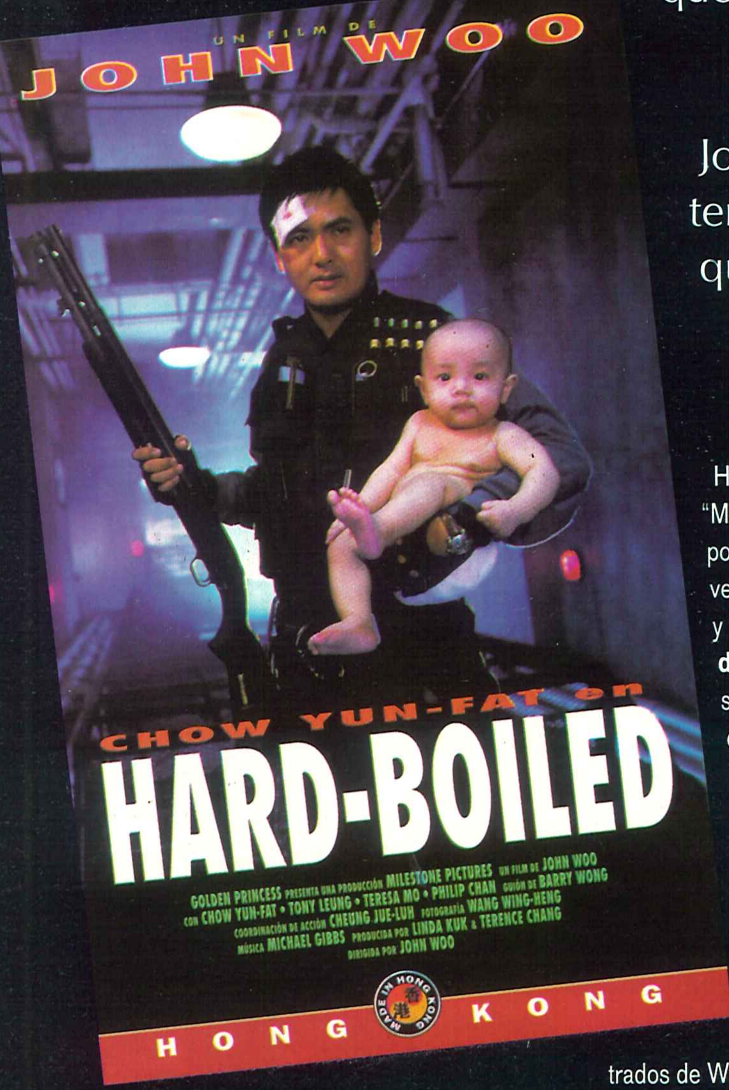
Los súper trajes de Iron Man y Manowar les darán varios poderes. Entre ellos estará la posibilidad de volar durante un tiempo limitado, marcado por la segunda barra de energía.



A lo largo del juego os encontraréis un montón de niveles con escenarios de lo más variopinto, y necesitaréis dar muchos golpes y disparos para acabar con los enemigos que tratarán de cortaros el paso. En la imagen lucháis en el interior de un vagón que viaja a toda velocidad.

"Made in Hong Kong" le saca los colores al manga

Hace unos meses os presentábamos un nuevo sello de películas con acento oriental que llegaba de la mano de Manga Films. "Made in Hong Kong" quería poner en escena los filmes estrellas de un género controvertido, violento y pendenciero que ha parido a tipos como John Woo o Jackie Chan. En vista de que el tema está teniendo éxito y además sabemos que os encantan estas cosas, ¿qué tal si nos damos una vuelta por las cintas que ya están disponibles?

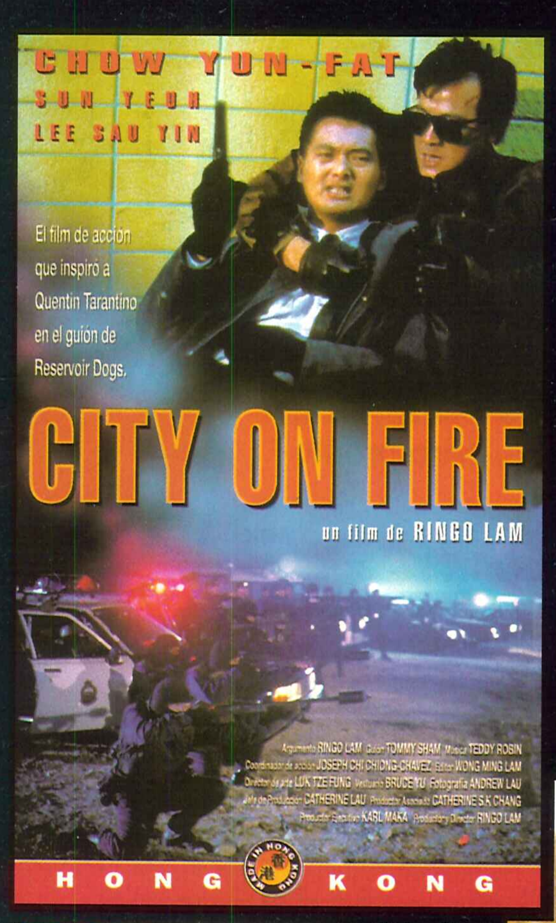


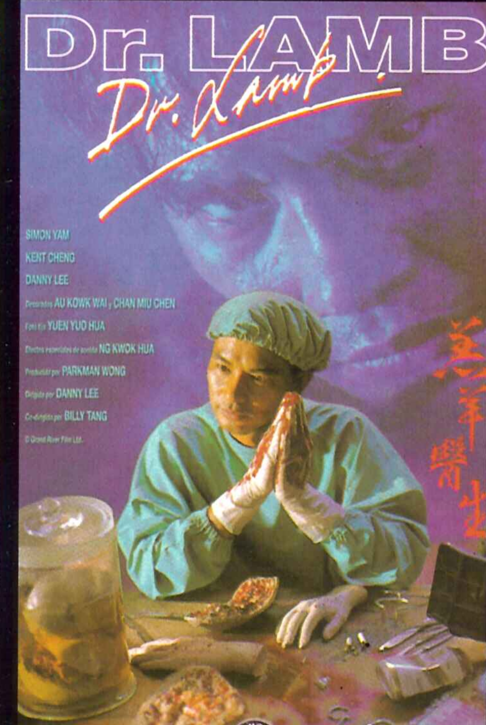
Hay en este momento **11 títulos** "Made in Hong Kong" a vuestra disposición. **Siete** de ellos salieron a la venta exactamente el **22 de mayo** y los otros 4 hace poco, a **mediados de junio**. En la primera remesa destaca la firma de **John Woo,** el director-zascandil que inspiró a Tarantino y ya se ha estrenado en USA con «Alerta Nuclear», en cuatro producciones. **«Un Ladrón siempre es un ladrón»**, un cóctel explosivo de persecuciones, tiroteos, muerte, amor y Hitchcock; **«Hard Boiled»**, uno de los largometrajes más idolatrados de Woo por su dosis de violencia inteligente; **«Una bala en la cabeza»**, un drama ambientado en un Vietnam donde las relaciones de tres amigo se fuerzan al límite, y **«A better tomorrow»**, el filme que inicia el ciclo de acción urbana que tanta fama le ha dado a este director.

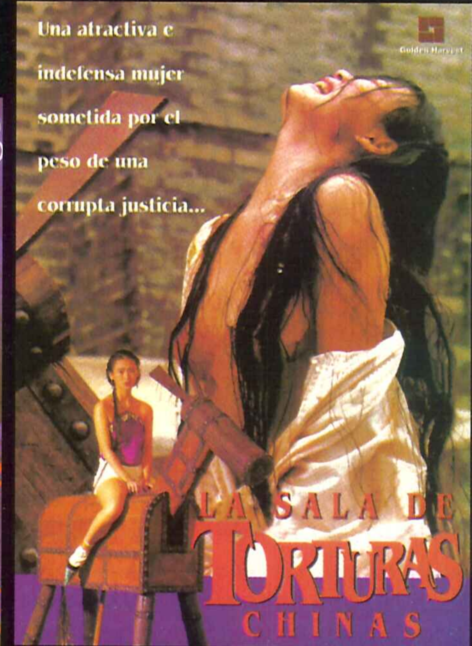
Los otros tres títulos que vieron la luz en mayo son un **documental sobre la vida de Bruce Lee, «La Leyenda de...»**; un joyita protagonizada por **Jackie Chan** en plan acción, kung fu y combates de partirse de risa, **«La serpiente a la sombra del águila«**; y una de esas pelis Categoria III, donde el erotismo, a veces la violencia, campan a sus anchas. Se trata de **«La sala de las torturas chinas»**, un film de **Bosco Lam** que narra la lucha de una

Es un cine extremo,

Ladrones de guante blanco, psicópatas, “serial killers, ¡para ¡alucinar!



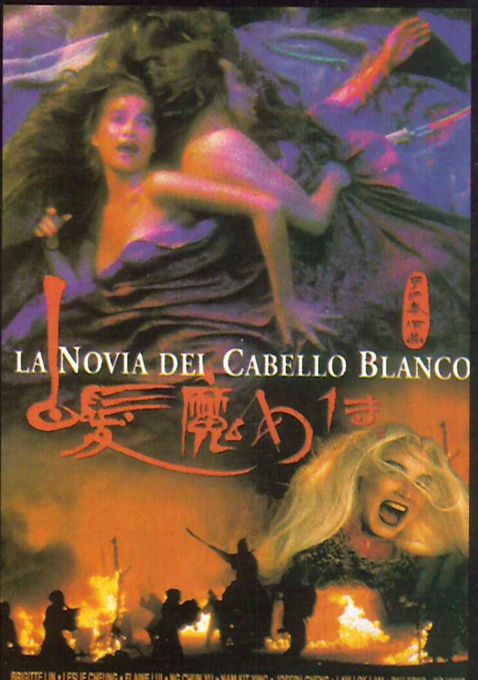






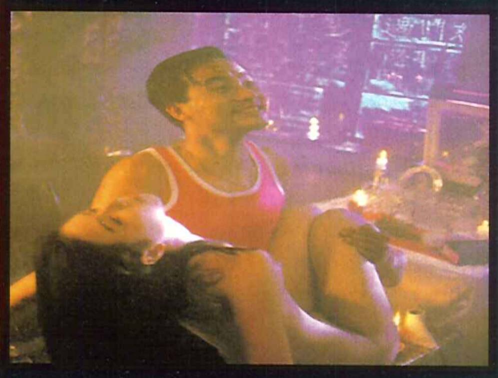
Arriba, «City on fire», un filme protagonizado por Chow Yun-Fat, el Robert de Niro de Hong Kong. A la derecha, «Dr. Lamb», una película que estremecerá a los fanáticos del buen “gore”.





La película de arriba es considerada una obra maestra del cine fantástico de Hong Kong. Incluso está a la altura de las mejores producciones americanas. Su éxito hizo que se rodara una segunda parte, muy pronto también disponible.





Este fotograma pertenece a la cinta «Dr. Lamb», el macabro experimento de Danny Lee. A la izquierda, la carátula de uno de los filmes sagrados de John Woo. Un cóctel explosivo de tiros, persecuciones y en medio una tierna historia de amor.

joven e inocente doncella contra las perversas fuerzas de la ley. Sólo mayores de 18 años.

La segunda entrega de “Made in Hong Kong” viene algo más fuerte. Son cuatro títulos explosivos que ningún amante del género deberá perderse. Dos de ellos han sido dirigidos por otro clásico del Hong Kong, Ringo Lam: **«City on fire»**, la película que inspiró el «Reservoir dogs» de Tarantino; y **«Hong Kong War»**, un thriller de espionaje que le sirvió para despegar internacionalmente. Las otras dos cintas son **«La novia del cabello blanco»**, una obra maestra del cine fantástico; y **«Dr. Lamb»**, un estremecedor filme que detalla los asesinatos de uno de los “serial killers” más macabros de la historia de HK. Otra de Categoria III.

violento, que en algunos casos echa mano del erotismo.

El Confidencial



Saludamos al personal viajando hasta Japón. Desde allí nos viene esta foto, tomada de una revista dedicada en cuerpo y alma a Nintendo 64, que nos da una pista sobre el ***aspecto que tendrá el 64DD****. Como veis, de ser éste el diseño final,* ***la unidad de disco encajará en la base de la consola****.*

Le hemos cogido el gusto a esto de viajar, así que cojemos el avión y volamos hasta Inglaterra. Los súdbitos de Su Majestad, cansados de esperar a la Pocket Boy, al Proyecto Atlantis y demás artefactos portátiles, pueden comprar ya una ***Game Boy del Manchester United****. Es roja, como la camiseta del equipo, y lleva el escudo y el nombre del club en su parte frontal. ¿Tendremos nosotros algún día* ***Game Boy del Madrid o del Barcelona****?*

¿Queréis saber lo que se cuece en el cuartel general de ***Infogrames****? Los programadores de la compañía gala trabajan en el proyecto de* ***'Tintín 2'*** *con la vista puesta en el final de este año. Nos cuentan que el argumento será una* ***mezcla de "El Templo del Sol" y "Las Siete Bolas de Cristal"****, y que la mecánica tendrá toques de* ***acción, plataformas y aventura*** *al igual que 'Tintín en el Tíbet', su predecesor.*

Hablamos ahora de cine, y por partida doble. Primero para decir que ha comenzado el rodaje de la ***segunda parte de Mortal Kombat****, cuyo estreno está previsto coincidiendo con* ***el lanzamiento del arcade MK4****.*

En segundo lugar os contamos que ***Interplay*** *se ha unido a la productora MediaFour para formar* ***Interplay Pictures. Su objetivo será llevar los personajes de Interplay al cine****, y ya se habla de* ***Boogerman*** *como estrella.*

Nos vamos con la música a otra parte comentando que Square está dando las últimas pinceladas a ***Tobal****, un juego de lucha en 3-D del que muchos no descartan que aparezca finalmente en* ***N64****.*

■ **video** Manga Films inicia la comercialización de dos nuevos sellos

"GORGON VIDEO" Y "ANIMEX", EROTISMO Y VÍSCERAS A PARTES IGUALES

• Ya hay disponibles tres títulos, pero pronto habrá mucho más

Manga Films pone en cartel dos nuevos sellos de lo más variopinto. El primero se llama "**AnimeX**" y promete traer los filmes más relevantes del manga erótico. El estreno es ya mismo con **«U-Jin brand»**, una cinta de Yu Ujin, el autor de «Angel», que elevará la temperatura del personal. Cuesta **1.995 pts**.

El segundo sello, **"Gorgon Video"**, pondrá de moda las vísceras del mejor cine gore a partir de dos películas apocalípticas de imagen real. **«Mondo zombie»**, una cinta perfecta para los necesitados de sangre. Y **«Ozone, Droga mortal»**, una película dura que detalla el nacimiento de una nueva droga y sus perniciosos efectos. Bonita mezcla de **escalofriantes visiones** y caníbales en estado de putrefacción. Ambas cuestan **2.495** pts, y también están disponibles en alquiler.

■ **novedades** Vendrá después del verano

UBI DESCUBRE POR FIN SU 'STREET RACER' PARA GAME BOY

• Los programadores han afinado de lo lindo en el apartado jugable



Hace poco tuvimos oportunidad de dialogar con **Mevlut Dinc**, director de desarrollo de **Vivid Image**, sobre la versión GB del divertido 'Street Racer'. Dinc nos adelantó que el cartucho aterrizará en Game Boy después del verano, y que **conservará intacta la esencia de jugabilidad** y altísimo nivel de adicción que mostraba en SNES. También dijo que estarán los mismos corredores, los mismos circuitos, la perspectiva, pero que **no habrá modo "multiplayer"**.

■ **Lanzamientos** Ms Pacman, Arcade's Greatest Hits...

DECIDIDO APOYO DE WILLIAMS A LA SUPER

• La avalancha de novedades comenzará en septiembre

La compañía americana fue de las pocas que presentó nuevo software para la Super durante el E3. Y menudo software. Encabezaba el cartel un clásico, nada menos que del 82, revisado para la ocasión. Su nombre: **'Ms. Pacman'**. **Byron Cook**, el **presidente de Williams**, decía sobre este juego: "ocupa un lugar especial en los corazones de todos los jugones". Casi se nos cae la lágrima.

Casi al mismo tiempo aterrizará **'Arcade´s Greatest Hits'**. Siguiendo la moda de recopilaciones iniciada por Namco, este volumen de Williams rehabilitará cinco títulos ya veteranos: **'Defender', 'Joust', 'Robotron 2084', 'Defender II' y 'Sinistar'**.

En **octubre y noviembre** saldrán a la luz dos de los títulos más esperados por la afición. **'Ultimate MK 3' y 'NBA HangTime'**, ambos conversiones de títulos de éxito en formato recreativa.

La otra portada



Crónicas de un Redactor estrella

Coincidiendo con el inicio de la Eurocopa, las revistas del sector se han llenado de portadas con las novedades futboleras del momento. Nintendo Acción no iba quedarse atrás, pero claro, había que dar con la imagen oportuna. Buscando en mis archivos encontré esta instantánea de Clemente en sus tiempos de jugador. Y ni corto ni perezoso se la entregué a mi director. El tio alucinaba, pero yo no sé cómo, la imagen viajó en fax hasta la Federación Española de Fútbol donde también alucinaron. Tanto que enseguida enviaron una carta prohibiendo su publicación. Pese a ello, nosotros, que siempre pensamos en nuestros lectores, no queriamos que os perdierais la jugosa imagen y los temas que os teniamos preparados para este singular número.

Enviado especial. INGLATERRA.

Gabinete de Crisis

Algunas deducciones sobre la feria E3. El mercado americano ya se **ha olvidado de los 16 bits**. Excepto los buques insignia, Nintendo sin ir más lejos, nadie se mojó en Super Nintendo. ANUNCIOS hubo, pero se quedaron ahi. Ya os enseñaremos las imágenes.

Llega Nintendo 64. La gran N se vuelca en el tema y las demás empiezan a sacar la patita. Algunos monitores de los "third parties" lucian brillantes los desarrollos, nunca terminados, de sus primeros productos. Buen pie, y eso es lo que importa.

El **Virtual Boy no está muerto**, sólo noqueado. Van a salir nuevos juegos, pero nada del otro mundo. Menos mal que Nintendo se negó a traer el cacharro, porque hubiera sido todo un fiasco.

Square no dio la cara, sino que hizo algo peor: dar su primer juego para PlayStation. Ahora no te queremos, hala.

Mario RPG campaba a sus anchas sobre una placa en inglés. Una pasada que tiene que llegar a España... ¡o nos ponemos en huelga! Ellos eligen.

El año que viene el E3 se celebrará en Atlanta (sin olimpiadas). Si las previsiones de Nintendo se cumplen, en mayo del 97 la ciudad cambiará de nombre. Se llamará **Atlanta 64.**

Mario hace el doblete



Como gran aficionado al fútbol que es ("calcio" dice él), el irrepetible fontanero también ha querido sumarse al "fiestorro" atlético del doblete. Claro, él también va a tener el suyo particular con 'Mario RPG' y 'Super Mario 64', así que no se corta a la hora de lucir los colores rojiblancos. Los entendidos dicen que podría ser titular en la delantera del Atleti, y hasta aseguran que es un experto en desatascar las defensas cuando el partido se complica. Al enterarse, Gil parecía dispuesto a vender a Caminero para poder ficharlo, pero Nintendo se apresuró a declarar que Mario es intransferible.

Hasta ahora, todo habían sido promesas.

NINTENDO
redescubre el número de la bestia:



Nintendo supo elevar la temperatura del E3 show celebrado en Los Angeles (16-19 de mayo), a golpe de talonario de bits. La gran N tenía el stand más grande, los monitores de mayor tamaño y el número más exagerado de consolas disponibles. Y en el centro, justo donde la marabunta arreciaba en pelotón, N64 sacaba fornido pecho para delicia del pueblo yanqui y escarnio de la competencia.

UNA FOTO PARA LA POSTERIDAD

Ante vosotros, ¡tachán, tachán!, el primero, el único, el inconfundible **cartucho para Nintendo 64** que ven vuestros ojos. Un documento exclusivo, una de esas perlas que cuesta tanto trabajo conseguir (gracias Paco, eres un monstruo), y que seguramente nadie mostrará hasta dentro de muchos meses. Ahí lo tenéis. Es **'Mario 64'** con su carátula, su logo, su diseño... todo. Y es real. Eso sí, dentro ni hay cartucho ni nada (aún no está producido), pero como muestra vale. Al fin y al cabo es lo primero que veréis cuando entréis en una tienda para comprar la máquina. Así, sólo para Nintendo 64.

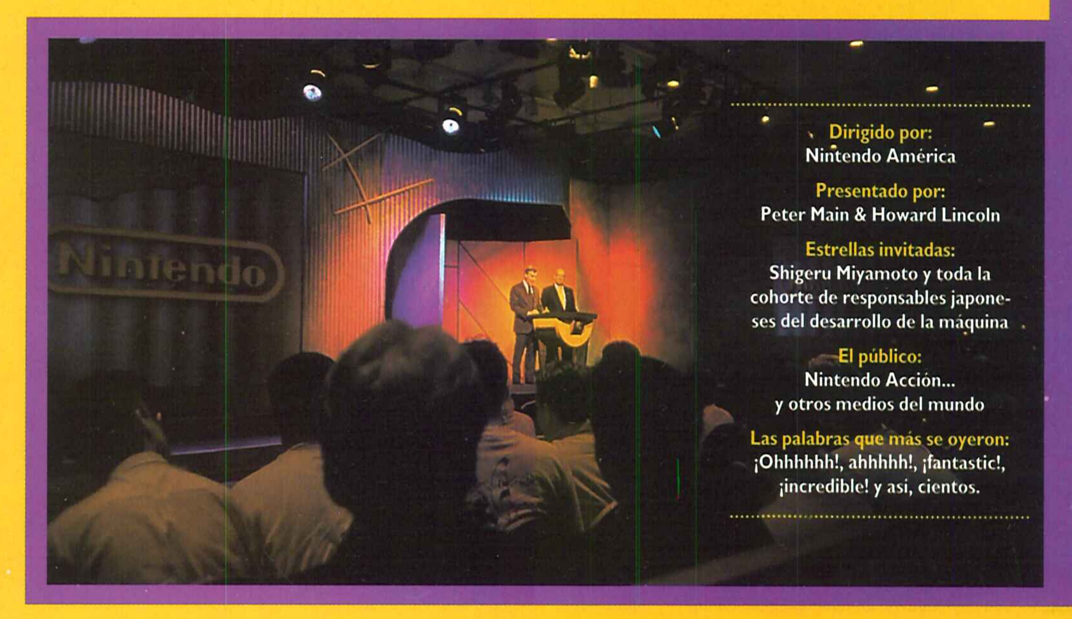


Es tiempo de dar paso a los hechos.

Al fin, todos. Sin tapujos, recortes o vídeos.

TODOS pudimos jugar con N64. Esta vez sí, Nintendo desplegó monitores, pantallas panorámicas, consolas, cartuchos y muchos mandos de colores para algarabía de una afición que sacaba más pecho que el resto.

Fue en pleno centro del "South Hall", la parte más animada del LA Convention Center. Allí conocimos a Mario, disfrutamos con Star Wars, peleamos con Killer Instinct y nos dejamos llevar por el mismo río de emociones que ahora os desvelamos.



Dirigido por:
Nintendo América

Presentado por:
Peter Main & Howard Lincoln

Estrellas invitadas:
Shigeru Miyamoto y toda la cohorte de responsables japoneses del desarrollo de la máquina

El público:
Nintendo Acción... y otros medios del mundo

Las palabras que más se oyeron:
¡Ohhhhhh!, ahhhhh!, ¡fantastic!, ¡incredible! y así, cientos.

EL GRAN ESTRENO

Durante el acto de presentación de N64 en Estados Unidos, **Lincoln & Main** (presidente y vice de Nintendo USA), maestros de ceremonias, pronunciaron cifras así de espeluznantes: **54 millones de dólares** para la campaña de lanzamiento de la máquina, **42% del mercado americano** de hard y soft como objetivo a cubrir hasta marzo del 97, un **millón de consolas vendidas** en unos cuantos meses, 3 millones de cartuchos en el mismo periodo...

La carrera se iniciará el **30 de septiembre**. Y costará **249.95$** (unas 31.000 pts). Moco de pavo. Alguien preguntó entonces si había miedo a la competencia, y nuestros chicos se mantuvieron gallardos: respeto... pero les vamos a barrer. Otra pregunta hacía hincapié sobre la fecha de lanzamiento en Europa: "late fall", dijo Main. Otoño, para nosotros. Y el mismo director de marketing de Nintendo España, Rafa Martínez, ya nos ha confirmado que **estará disponible** más o menos hacia **noviembre**.

A mitad del acto, unos cuantos *testers* de Nintendo se pusieron manos a la obra para enseñarnos los **tres juegos** que parecían más completos. Por este orden: 'Super Mario 64','Pilotwings' y 'Shadows of the Empire'. Una pantalla gigante y un buen juego de altavoces calentaron el ambiente, crecido de por sí. Los chicos de Nintendo hablaban y hablaban, pero el público sólo tenía ojos para los tres monitores que ocupaban la sala y oídos para la música envolvente que dirigía el espectáculo. Al final, la sala **estalló en aplausos**. Y más de uno se quedó con las ganas de llevarse una de ésas N64 a casa.

LA MÁQUINA Y SUS CIRCUNSTANCIAS

En esta **misma caja** os podréis llevar a casa una súper Nintendo 64. Ya veis que todo está perfectamente montado, dispuesto para salir a las tiendas. Y conste que la foto corresponde al "package" americano, y no al japonés como sería más lógico. Dentro, la última tecnología informática aplicada al videojuego. Una máquina increíblemente poderosa de la que a continuación detallamos sus **especificaciones técnicas** más importantes:



CPU: 64 bit RISC, velocidad de reloj: 93.75 MHz
Memoria: RAMBUS D-RAM 36-MBIT; máxima velocidad de transmisión de datos: 4500 Mbit por segundo.
Co-procesadores: SP (procesador gráfico y de sonido), DP (procesador de dibujo de pixels); velocidad de reloj: 62.5 MHz.
Resolución: 256 x 224 - 640 x 480.
Color: Buffer 32 Bit RGBA; salida de video de 21 bit.
Funciones del procesador gráfico: Z Buffer • Antialiasing • Trilinear Mip-map interpolation • Environment Mapping • Perspective Correction.
Dimensiones: 26 cm x 19 cm x 7 cm (aproximadamente)
Peso: 1.098 gramos.

SUPER MARIO 64
(Nintendo/Miyamoto)
-64 Megas-
Lanzamiento simultáneo
con la máquina (No pack)

"Con sólo un vistazo a Mario 64, verás el futuro". Peter Main (Vicepresidente de Nintendo América)

super MARIO 64: El rey vuelve por sus fueros





En el plano más cercano, Mario deja ver su "arquitectura": 1.500 polígonos. Lo mires por donde lo mires, el fontanero tiene una pinta de escándalo.





En Mario 64 viven a partes iguales la **jugabilidad de los "Mario-games"** con el **engine 3D** más potente desarrollado para máquina alguna. Es un **arcade interactivo en tiempo real** donde el *flirteo* de cámaras, zoom y perspectivas habilita al jugador a contemplar el mundo tridimensional del fontanero desde y cómo quiera. Uno de los viejos sueños de cualquier jugón: **la libertad absoluta.**

Muchas novedades jugables

El cartucho no estaba al 100% durante el show: faltaban algunos bytes para rellenar los 64 megas de la placa, pero no queda nada especial por ver. Los últimos retoques. El nexo central de la historia es un **enorme castillo plagado de secretos** desde donde parten las **25 zonas** que Mario debe explorar. El objetivo último es **planchar a Bowser**, pero para ello, antes hemos tenido que recoger un montón de estrellas y descubrir cientos de **tesoros y pantallas ocultas** que campan a sus anchas por el **extensísimo mapeado**.

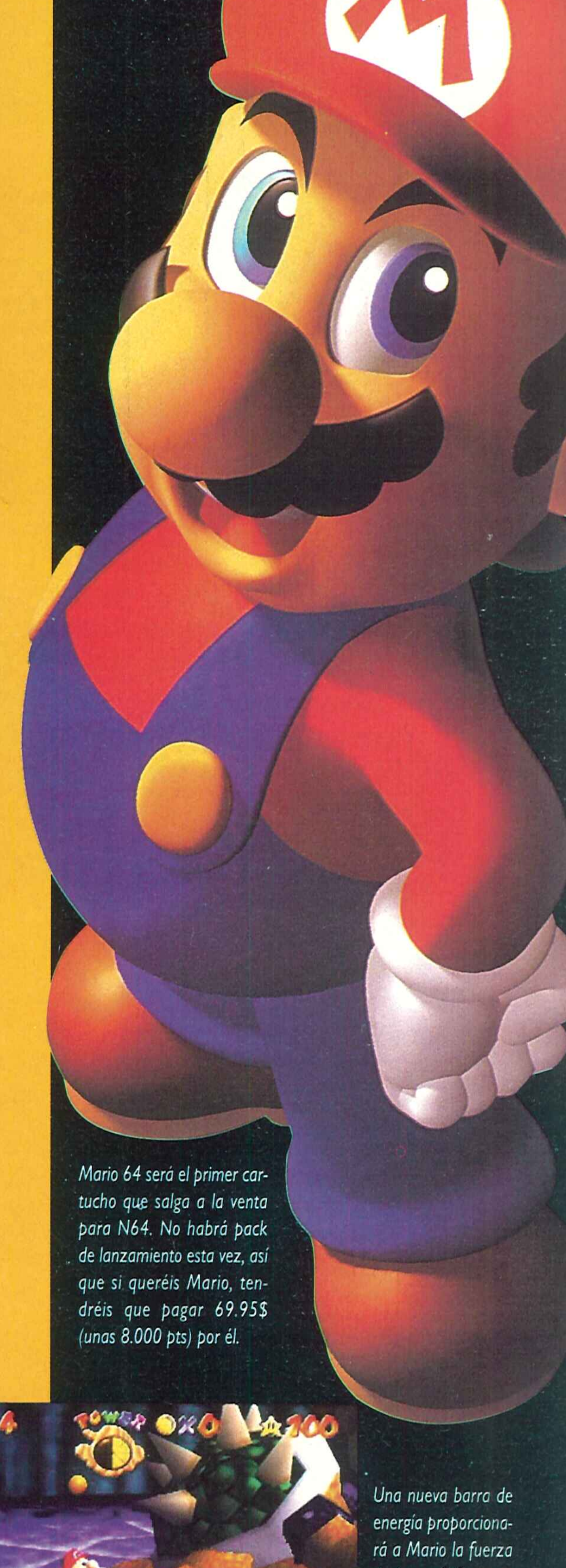
Nos veremos las caras ante las monedas de turno, los enemigos de marras (muchos nuevos, eso sí), laberintos, peculiares batallas, lo de siempre (¡insuperable!) pero con otra cara. La cara de los **polígonos texturados**, la cara de Silicon Graphics a tope y la cara y el cuerpo de un fontanero que, a vista del



Mario es, como el juego, un hombre libre. Y nosotros tendremos que adaptarnos a esa sensación flirteando con las cámaras, probando el zoom y asumiendo el excelente control que brindará el nuevo pad analógico de Nintendo.







Mario 64 será el primer cartucho que salga a la venta para N64. No habrá pack de lanzamiento esta vez, así que si queréis Mario, tendréis que pagar 69.95$ (unas 8.000 pts) por él.

zoom más cercano, deja ver nada menos que **1.500 polígonos**.

El detalle vuelve a ser la clave. **Mario**, como el juego, es un **hombre libre**. Capaz de hacer cosas impensables, increíblemente imaginativas: correr, saltar, escalar, nadar, mover sus brazos, hacer ruidos (ojo con el sonido de los pies en plena carrera), poner caras expresivas, y golpear... hasta con el trasero. Y ya que nos metemos en el apartado de novedades jugables de Mario 64, valgan estos datos: una de las fases pasaría por un **perfecto simulador de vuelo**; los desarrolladores se han sacado de la manga una nueva barra de energía suficiente para acumular la **fuerza de 8 Marios**; y en cualquier momento podréis **acceder a un mapa** donde chequear vuestra posición.

Será el Mario de siempre, pero con otra cara. La cara de los gráficos Silicon, de los polígonos con texturas; la cara de la técnica.

El nuevo pad de Nintendo es perfecto para dar rienda suelta al control de Mario. Basta con no separar los dedos del stick analógico. El **cambio de cámaras** queda para el botón C, y el resto de botones cumplen funciones de ataque. Pero bueno, eso mejor para cuando tengamos aquí el juego.







Una nueva barra de energía proporcionará a Mario la fuerza de hasta 8 fontaneros. Será una de las novedades del cartucho, como la que permite acceder a un mapa del asunto.

DOOM 64
(Williams)
-N/d Megas-
Lanzamiento en Diciembre



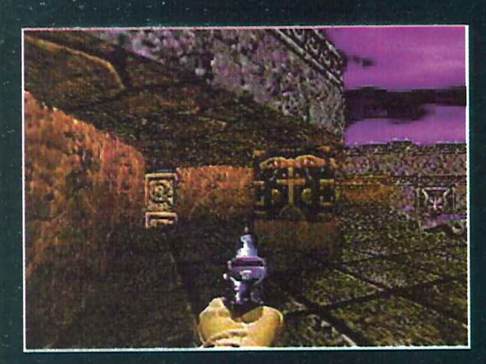


Williams está trabajando en la versión N64 de Doom con un sólo objetivo: reinventar el clásico. La premisa se mantiene, el resto será diferente.



DOOM 64

El Doom de la década, ni lo dudéis



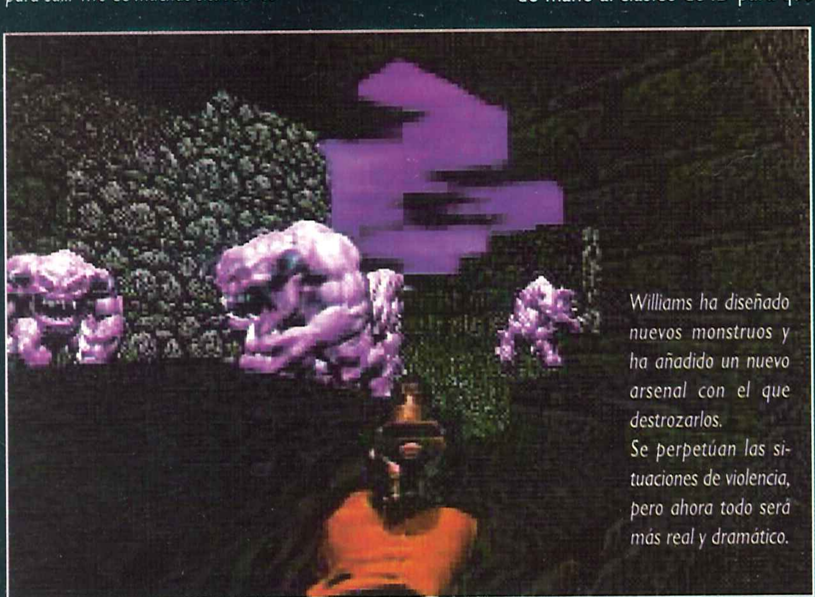
En este nuevo Doom necesitarás darle más vueltas al coco para salir vivo de muchas situaciones.

¿Qué se puede esperar de un nuevo **DOOM**? En Nintendo piensan que revolución, y en Williams han decidido ponerse manos a la obra para que nadie se lleve a engaño.

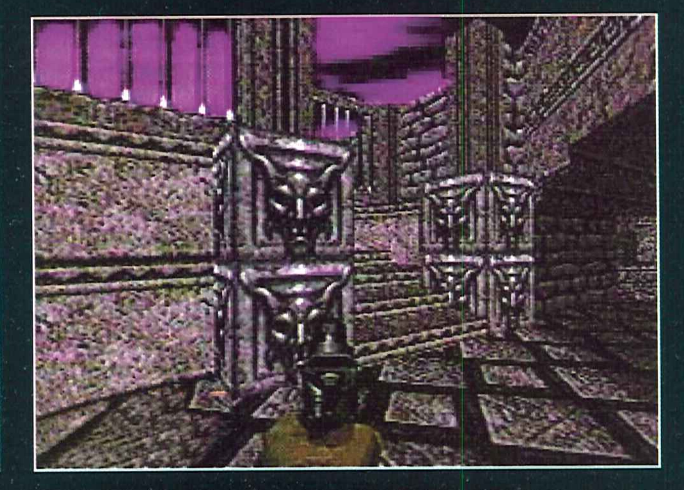
La compañía americana ha metido mano al clásico de ID para que ni los peculiares gráficos, ni los pasillos, ni las armas, ni siquiera el sonido recuerden a lo pasado por mil máquinas ya. Dice **Sukru Gilman**, el responsable de que todo esto funcione que "hemos cogido lo más familiar de DOOM y lo hemos mejorado. **Hemos reinventado gráficos y jugabilidad**".

La premisa se mantiene, tú contra tus laberintos, pero **cada stage ha sido redefinido** en su paso a N64. El look del entorno, afincado en el infierno, se mezcla ahora con paredes y texturas egipcias. La velocidad ha aumentado, las animaciones se pretenden más suaves y se han duplicado las situaciones de inteligencia.

La pregunta sigue en pie: ¿qué podemos esperar de un nuevo DOOM? No lo penséis más. Evidentemente el DOOM definitivo, el 'Doom' de la década.



Williams ha diseñado nuevos monstruos y ha añadido un nuevo arsenal con el que destrozarlos.
Se perpetúan las situaciones de violencia, pero ahora todo será más real y dramático.





BODY HARVEST
(Nintendo/DMA)
-N/d Megas-
Lanzamiento en Diciembre

BODY HARVEST

En lucha contra los insectos poligonales

En los primeros años del siglo XX, una fauna de insectos alienígenas se precipitó sobre la Tierra. Los bichos no querían poder, sólo carne, y la de humano resultó exquisita. Antes de acabar con todas las reservas, un grupo de rebeldes encontró la manera de viajar en el tiempo y el espacio para luchar contra la plaga antes incluso de la invasión.

Esta historia da paso a un original **shoot´em up** en el que nos veremos abocados a dar caña a los insectos, todoos poligonales claro. Será siempre **a bordo de un vehículo a motor** (hay más de **130 disponibles**: taxis, camiones, veleros, coches deportivos), en cualquier lugar y a cualquier hora. Todo sea por no caer en el estómago de alguna avispa.





La magia poligonal al servicio de un shoot´em up original y brillante. Un mata-mata que da caña desde el coche.



BLAST CORPS

Destruye, rompe, acaba con, destroza todo lo que encuentres a tu paso

Un transporte de misiles anda desbocado por los Estados Unidos. Traslada un peligroso arsenal de bombas, y a la que choque con cualquier cosa ya se pueden ir ustedes despidiendo del mundo. Hay que hacer algo, por ejemplo... avisar a la compañía de **demolición** Blast Corps, que dará buena cuenta de edificios, terrenos, montañas y otras construcciones por las que el convoy circule. ¿Mola la idea?

Bien, pues tu eres el dueño de Blast Corps y tienes a tu disposición una serie de vehículos con los que **destrozar el mundo**. Eso sí, no todos tienen la misma capacidad de derribo, ni pueden atacar todos los materiales. En tu mano estará no sólo elegir bien qué vehículo tomar, sino además comprar nuevos modelos.

Habrá **60 stages de destrucción** y, bueno, construcción. Porque el convoy puede dirigirse hacia un barranco, y ya sabéis qué pasará si vuelca...



BLAST CORPS
(Nintendo/Rare)
-N/d Megas-
Lanzamiento en 1997

TUROK, THE DINOSAUR HUNTER
(Acclaim/Iguana)
-64 Megas-
Lanzamiento simultáneo
con la máquina

"Las capacidades de N64, junto a la tecnología de captura de movimientos de Acclaim, harán experimentar a los jugadores sensaciones increíbles".
Sam Goldberg, (vicepresidente de marketing de Acclaim)



TUROK

Acclaim tantea la potencia de N64

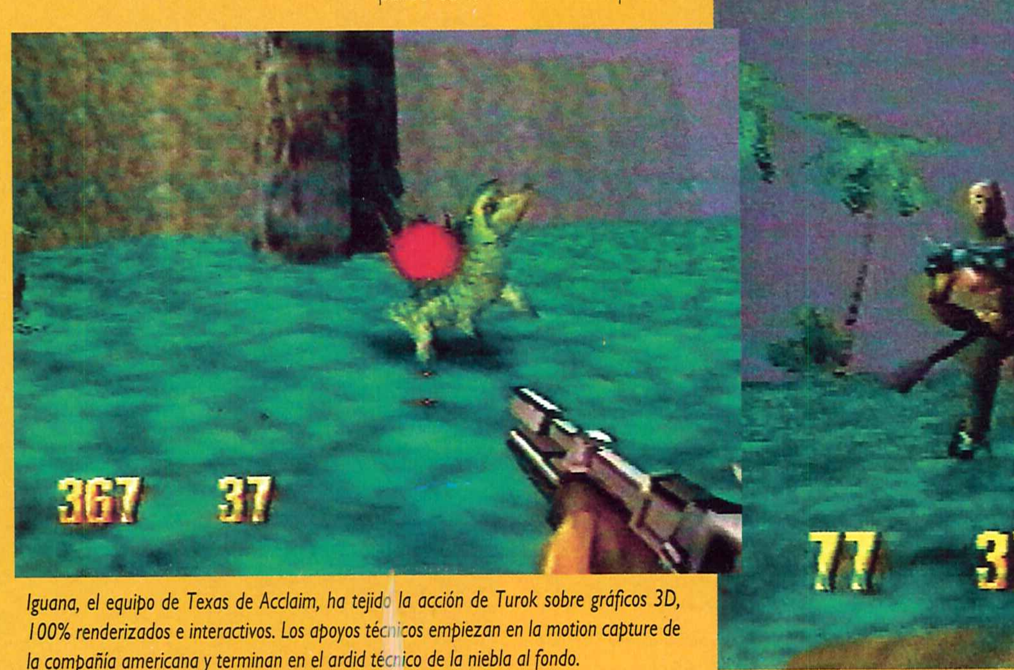
En Turok nos metemos en la piel de un **indio kiowa** que pugna con una mala persona de nombre Campaigner por hacerse con un dispositivo capaz de controlar el tiempo, el **Chronosceptor**. La lucha es desigual, claro. Mientras él controla a una tropa de **dinosaurios biónicos** y otros robots deformes, nosotros contamos con un moderno arsenal, aunque incapaz de hacer frente a la inferioridad numérica.

La batalla se ha trazado sobre un **estilo DOOM no lineal** que recuerda más a otro clásico de los "corridor games", **'Hexxen'**. Perspectiva a **primera persona** y disparos continuos. El indio puede **correr, saltar, escalar cualquier montaña y hasta nadar**, toda una novedad. Tiene ante sí un total de **9 niveles** divididos en tres grandes capítulos que a su vez ofrecen increíbles decorados **100% interactivos, zonas secretas**...

Turok se ha apoyado en la tecnología de captura de imágenes en movimiento de Acclaim. Y en un gran **ardid técnico: la niebla**. **Difuminar los fondos** con niebla significa que no hay que estar pediente de la generación de polígonos al fondo. La N64 tiene capacidad para eso y más, pero el truco simplifica el trabajo.







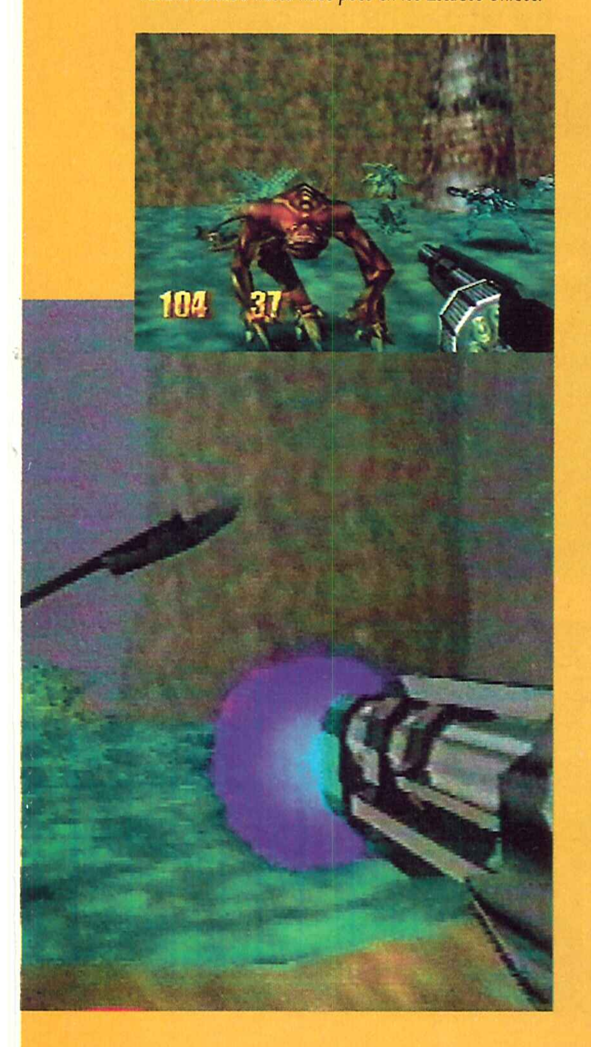
Iguana, el equipo de Texas de Acclaim, ha tejido la acción de Turok sobre gráficos 3D, 100% renderizados e interactivos. Los apoyos técnicos empiezan en la motion capture de la compañía americana y terminan en el ardid técnico de la niebla al fondo.



El estilo recuerda a 'Hexxen', un "corridor game" sobre la base Doom y un esquema de acción no lineal.



La tropa de dinosaurios cibernéticos está extraída directamente del cómic, también de nombre Turok, que Valiant editaba hasta hace poco en los Estados Unidos.



ROBOTECH: CRYSTAL DREAMS
(Gametek)
-N/d Megas-
Lanzamiento simultáneo
con la máquina

ROBOTECH

Una leyenda del "cartoon" americano, en tu consola

A mitad de los 80 aterrizaba en la televisión americana una serie de dibujos animados que muy pronto iba a dejar huella. Se llamaba «Robotech» y se prolongó durante **85 semanas, cada sábado** por la mañana. Sus secretos, sin duda el genial trabajo gráfico y una **compleja línea argumental**.



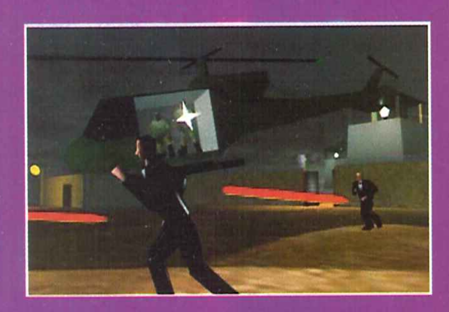
Pues bien, el gran Robotech, diez años después, ha dado el salto a las pantallas de Nintendo 64. **Gametek** es el sello que se ha encargado del trabajo, pero las manitas que lo han programado son de un grupo de desarrolladores fanático de la serie. Ese punto de experiencia les ha llevado a trabajar en un juego que **continúa el espíritu del "cartoon"**. Nos encontramos en el año 2019. La Tierra se está recuperando del ataque de la **armada Zentraedi en el 2012**. Nosotros fuimos formados como pilotos de combate, pero nuestra cuestionable puntería nos ha relegado a pilotos de exploración. Aquel día nos asignaron una misión simple: investigar un asteroide de cristal. Pero los cálculos fallaron, y lo que parecía una misión rutinaria acabó en **batalla campal**. Ahí es donde empieza la película, a los mandos de un **Veritech Fighter** increíblemente versátil y con las fuerzas Zentraedi atacando sin parar. El resto es **acción pura.**

Los programadores que han diseñado Robotech son unos fanáticos de la extinta serie de dibujos animados.

De algo nos tiene que servir la experiencia en vuelo de combate para salir airosos de la batalla campal entre terráqueos y Zentraedi que se forma. Eso sí, tendréis que mejorar vuestra puntería.



MISSION:IMPOSSIBLE
(Ocean)
-N/d Megas-
Lanzamiento en 1997



Ver y jugar la película, todo a la vez, en Nintendo 64 y a vista de una aventura de acción sin límites.

MISSION: IMPOSSIBLE

Toda la emoción de una buena película de espías

Mission: Impossible, una **cinta de espías protagonizada por Tom Cruise** y producida por la Paramount, será la primera piedra de toque de **Ocean en Nintendo 64**. La compañía inglesa ha optado por seguir a pies juntillas la esencia del film, para lo cual no dudó en aceptar la **información y fotos de los decorados** que facilitaron los chicos de Paramount.

De ahí ha salido una compleja aventura en términos de primera persona que se desarrolla en **escenarios tridimensionales, interactivos,** generados en tiempo real. No fue ésa la primera idea. De hecho, en Ocean pensaron crear un entorno 2D sobre el que pisarían personajes poligonales. Pero una vez que se enteraron de las posibilidades de la máquina, decidieron que había que cambiar, que todo cabía, que todo se podía hacer.

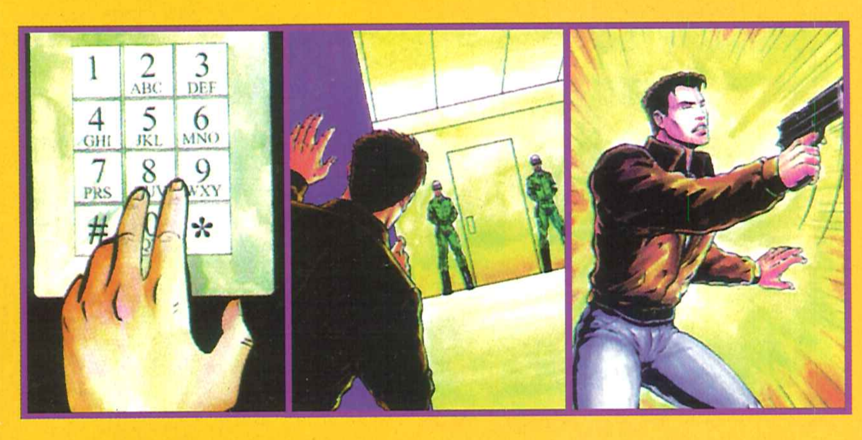
Asumimos el papel del protagonista, Cruise, un tipo generado por **250 polígonos**, y nos disponemos a cumplir una serie de misiones.



La acción gira en torno a multitud de estancias plagadas de items, posibilidades, objetos y enemigos. La idea es que todo lo que hagamos influya decisivamente en el resto del juego. En principio la vista es desde atrás, algo por encima del personaje, pero el **juego de cámaras y zooms le da la movilidad necesaria al asunto.**

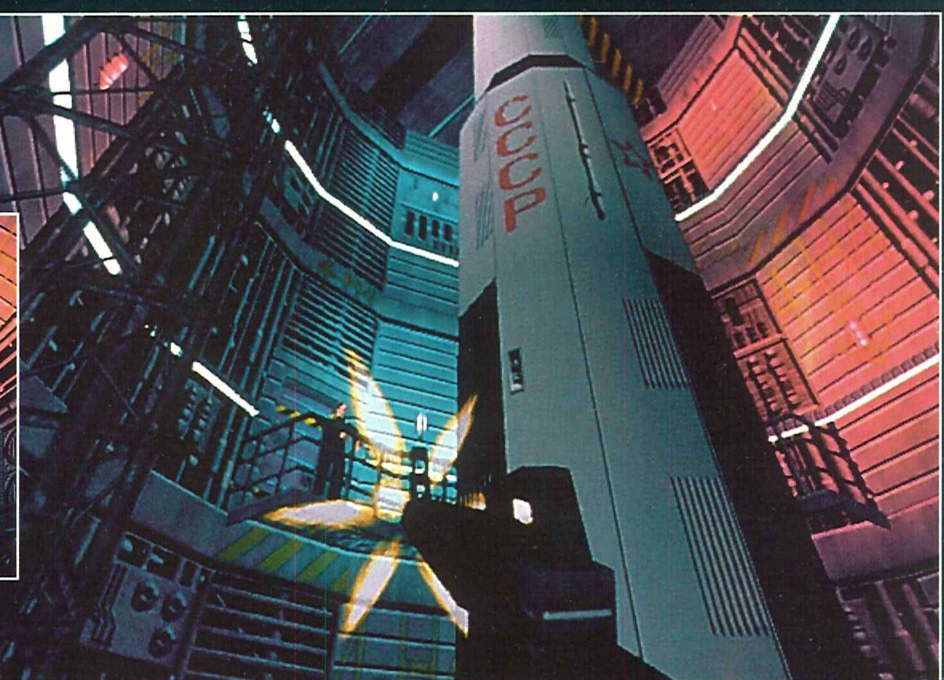


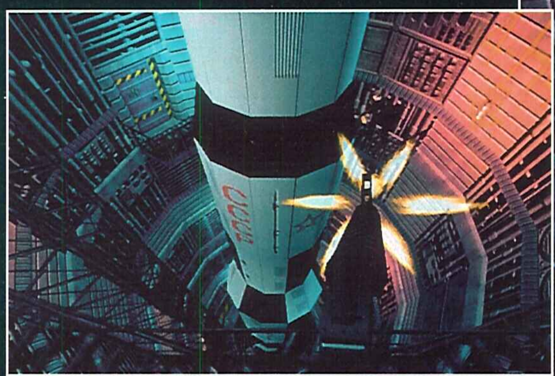
No tuvimos oportunidad de jugar con 'Mission:Impossible' durante el E3. Ocean apuraba en esos momentos el desarrollo del juego.



Estos son algunos de los bocetos que el equipo de Ocean parió durante el diseño del juego. Os recordamos que esta película de espías ya está en cartel en Estados Unidos, y suponemos que no tardará demasiado en llegar a los cines españoles.

GOLDENEYE 007
(Nintendo/Rare)
-N/d Megas-
Lanzamiento en diciembre





Una de las novedades que propone el juego es la posibilidad de disparar a cualquier punto o ángulo de la pantalla.

You know the name You know the number

007

GOLDENEYE

GOLDENEYE 007

Tú serás Bond, Pierce Brosnan para los amigos

Imagina. Eres 007 James Bond y estás a punto de protagonizar tu propia película, **un Goldeneye a tu medida**. Te *cascas* su traje, los zapatos, el arma con licencia para matar y te dejas llevar... por lo último de RARE. Porque en 'Goldeneye' para N64, los ingleses han optado por mantenerse **fieles al guión de la película**. Tan fieles que el diseñador del juego, Duncan Botwood, ha **doblado todos los movimientos de Brosnan** en el estudio de captura de movimientos de RARE, y ha tenido que "morir" de 20 maneras diferentes. Tan fieles, que incluso se han utilizado **diapositivas con los escenarios reales** del film. Tan fieles, que los desarrolladores del juego han viajado varias veces al estudio donde se rodaba la película para no perder detalle.

El resultado es un **arcade de acción, aventuras y misterio** guiado por una perspectiva a primera persona, de un aspecto más parecido al de 'Resident Evil' (de Capcom) que a 'Doom', que le saca todas las campanillas a la consola. Somos Bond, y nuestro hombre, de estética poligonal, luce el **rostro de un Brosnan digitalizado**. Hasta los enemigos llevan el careto de los actores que les dan vida en la pantalla grande.

La historia pasa por cumplir misiones en las que, además de disparar como cosacos, tendremos que **pensar, resolver puzzles**, actuar sobre la marcha. Dos novedades referentes a la jugabilidad sacuden este viaje. Una, que podremos apuntar y disparar hacia cualquier ángulo de la pantalla. Y dos, que Bond pondrá en práctica una gama única de movimientos.



Rare empleó diapositivas con los escenarios reales del film para ajustarse lo más posible a la esencia de la película.

Nuestro protagonista luce el rostro digitalizado de Brosnan, el actor que encarna al último 007.

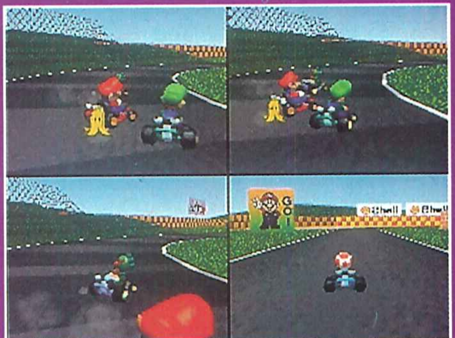
MARIO KART R
(Nintendo)
-N/d Megas-
Lanzamiento en Diciembre

MARIO KART R

¿Quién se atreverá a competir con el juego más adictivo de todos los tiempos?

¿Os imagináis a Mario y sus amigos renderizados y conduciendo un kart a toda velocidad? Pues eso y más, aquí.

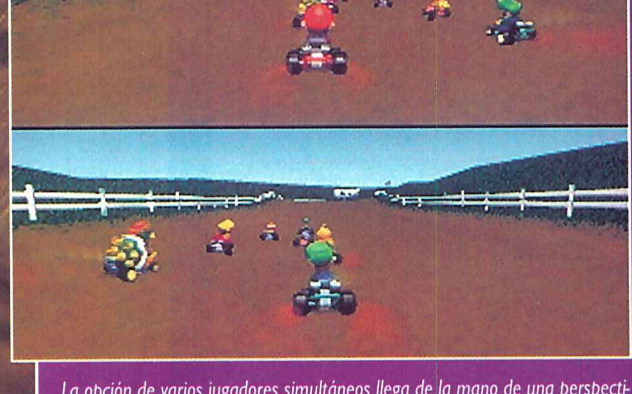
El cuatro estará de moda en Mario Kart. 4 jugadores, 4 entradas de pad, 4 modos de juego, diversión multiplicada por cuatro, en definitiva.



Fue la primera portada de esta revista, quizá uno de los juegos más vendidos de Super Nintendo y seguro que el más aclamado por la *peña*. Fijaos hasta qué nivel llega la *mariokartmanía*, que en Estados Unidos acaban de reeditar el jueguecito. A un precio sensiblemente inferior a la media y con un sello que denota su infinita calidad. Pues bien, este súper popular cartucho, que ha dejado huella en la historia de los juegos de coches, llegará a Nintendo 64 antes de final de año. Lo hará sobre la misma base de **karts locos** conducidos por personajes de la saga, a la que Nintendo ha añadido una suerte de **circuitos nuevos** y un modo **4 jugadores** impactante. Ya sabéis, aprovechando las 4 entradas de pad que la N64 trae de serie. Lo que pasa es que, a diferencia de la construcción de split screen que trae por ejemplo Street Racer, en Mario Kart la **pantalla se dividirá desde el centro en cuatro esquinas**, lo que dejará más espacio por lo alto y a cada lado. Bueno, y ya que nos ponemos pesados con el 4, también serán 4 los modos de juego que podréis elegir: Grand Prix, Time Attack, Vs Match, y Legendary Battle.

Respecto a los detalles técnicos, pues imaginaos la potencia de la máquina cuando el tema no sugiere demasiados esfuerzos de memoria. Los **karts y sus pilotos están renderizados**, no hay pixels **ni corrupción de gráficos** pese a los acercamientos, y la **agilidad del scroll** es comparable a la de cualquier "racer" de Namco.





La opción de varios jugadores simultáneos llega de la mano de una perspectiva muy correcta, una vista que no perjudica la jugabilidad. Ni en el modo dos jugadores, ni en el de cuatro, donde la pantalla se abre desde el centro.



KIRBY'S AIR RIDE
(Nintendo/Hal)
-N/d Megas-
Lanzamiento en 1997





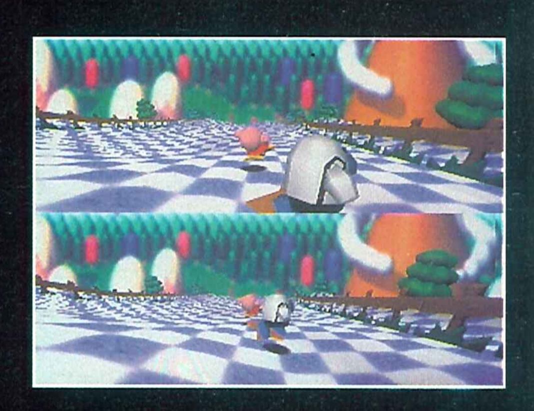
KIRBY'S AIR RIDE

Es el "gordo" montado en una tabla de surf

Kirby os propone un arcade de velocidad y piruetas en el que podrán participar cuatro jugadores a la vez.

El nuevo juego de Kirby no será de los primeros en aterrizar en N64, o eso al menos mantienen las informaciones facilitadas por Nintendo. Informaciones que no han dejado claro, sin embargo, si se trata del mismo juego que todos conocíamos por 'Kirby´s Bowl', o si por el contrario es un cartucho original, previo al lanzamiento del Bowl. Parecidos, desde luego, no le faltan. En este **Kirby aéreo**, el gordo pilotará una tabla de surf y tendrá que recorrer una serie de circuitos, entorno y bicho en 3D, mientras realiza **piruetas increíbles**. 4 jugadores lucharán a la vez por las mejores puntuaciones.

Para controlar los movimientos tendréis que apurar el stick analógico del mando. Y por aquello de que el reto sea aún más sabrosón, el sistema se encarga de generar nuevos recorridos, aleatoriamente, para que cada vez que os plantéis ante una nueva experiencia.





STARFOX 64
(Nintendo/Argonaut)
-64 Megas-
Lanzamiento en 1997

STARFOX 64

El juego que también romperá barreras en N64

El juego que rompió moldes en Super Nintendo volverá a hacer de las suyas en N64 de la mano de una concepción gráfica tan ingeniosa como complicada que los chicos de Argonaut han ideado para la ocasión. **Fox McCloud** y su banda regresan al universo Nintendo cargados de **texturas, giros de 360 grados**, enormes enemigos y decorados 3D sorprendentes. La esencia será la misma que en 16 bits, línea argumental incluida. Las posibilidades de la máquina harán crecer el entusiasmo a cada gráfico que aparezca y el Universo entero bramará por hacerse con una copia.







WAYNE GRETZKY

Fijaos cómo se calienta el hielo cuando se le somete a un tratamiento de 64 bits

Escondido en el stand de Williams, este 3-contra-3 sobre hielo pasó casi desapercibido durante el show. A pesar de su legendario nombre (al menos en los USA) y el tirón que tiene el hockey entre los ciudadanos americanos, Wayne Gretzky acabó por diluirse entre la expectación causada por sus compañeros de consola. Una pena. Porque los que se pasaron por allí, y nosotros lo hicimos, gozaron de la más **suave, espectacular y realista simulación de hockey** que jamás ha pasado por una consola.

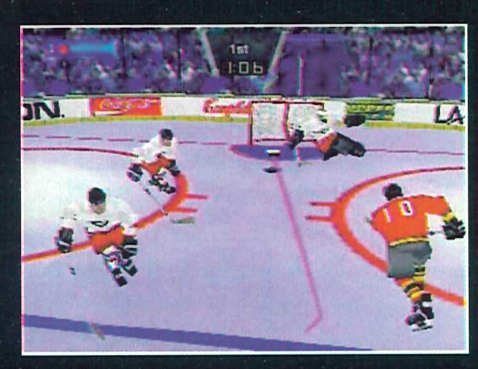
Desarrollado por Time Warner en colaboración con los monstruos de Williams, 'WG Hockey' se vale de **miles de polígonos** y de un juego constante de cámaras (perspectivas) para sumergirte en el mundo del hielo y el stick.

Jugadores reales, ligas reales, escudos reales, todo vía licencia de la NHL americana ponen la guinda a un cartucho enorme, tan fácil de jugar que incluso a este lado del atlántico estamos considerando muy seriamente pasarnos al deporte del disco...



Time Warner ha desarrollado un simulador de hockey hielo exquisito, súper jugable y gráficamente perfecto.

WAYNE GRETZKY HOCKEY
(Williams/Time Warner)
-N/d Megas-
Lanzamiento en 1997



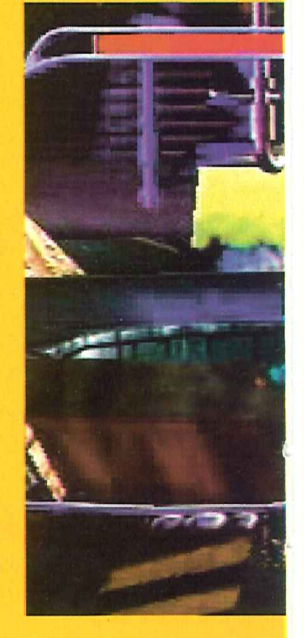
El tamaño de los jugadores y la nitidez en la puesta en escena serán dos de los grandes atractivos de este juego.

KILLER INSTINCT

Sólido como una roca

KI 64 es un nuevo desarrollo que añade al engine de KI2 una carrocería a la moda y un par de detalles técnicos muy lúcidos. A saber. Por un lado, **revolución en los decorados**, que para la ocasión hacen gala de una tridimensionalidad muy bien conseguida. Y por otro, el dinamismo obtenido con el juego de cámaras, ya en movimiento. En especial hablamos del **zoom que marca algún golpe especial**.

Las animaciones barajarán los mismos números que en la recreativa, **60 fps** (imágenes por segundo), aunque ahora se explayarán además en 4 nuevos tipos de movimientos.



A la pregunta de porqué los personajes no habían sido rediseñados a base de polígonos, **Mark Betteridge, diseñador de KI 64** en RARE, argumentó que "el 2D no compremete que ciertas vistas bloqueen la acción durante el combate. Además se quería mantener el look renderizado que ha caracterizado al juego desde el principio". Hablando de luchadores, recibiremos a un par nuevos y repetirá el plantel de Ki2.







A vista de pájaro o pegaditos al cuerpo. Podréis seguir la lucha desde donde queráis, mientras una cámara especial se encarga de acercaros cualquier golpe rotundo.





El entorno 3D, los personajes renderizados y el juego de cámaras caracterizan la nueva versión de KI desarrollada por Rare.

KILLER INSTINCT
(Nintendo/Rare)
-64 Megas-
Lanzamiento simultáneo
con la máquina

WAVE RACE 64
(Nintendo/Miyamoto)
-N/d Megas-
Lanzamiento simultáneo
con la máquina

WAVE RACE 64

Lo nunca visto, carreras de motos acuáticas

De las primeras imágenes post-Shoshinkai que publicamos de 'Waverace 64', a las que vimos durante el E3, años, siglos parecen haber transcurrido. La idea inicial de un **F-Zero acuático** se ha transformado en una espectacular carrera de motos de agua con personal pilotando y sufriendo los desmanes del líquido elemento. Este Miyamoto es un genio. Con lo fácil que hubiera sido colocar un barquito en mitad de la pantalla.... Pues no, el colega se ha tenido que meter en camisa de once varas. No sólo se ha puesto a simular el va y viene a toda mecha de una moto de agua enorme, sino que además ha añadió a la proeza un piloto. Un señ**or poligonal que se mueve**, que detecta el trasiego de las olas y cuyo peso influye decisivamente en cada giro, y en la velocidad de la moto.



Otra curiosidad más: las **competiciones** se celebrarán siempre en **circuitos abiertos**, nunca sobre recorridos predeterminados.

Menudo lavado de cara que le han dado a Wave race. Ni Miyamoto lo reconocería.





Y por si el juego fuera poco divertido, añadid al asunto un modo dos jugadores al auténtico estilo Miyamoto.

CRUIS'N USA
(Nintendo/Williams)
-N/d Megas-
Lanzamiento simultáneo
con la máquina

CRUIS'N USA

La primera versión de una recreativa que será mejor que el original



El cielo es real; el puente, de lo más creíble (echad el ojo a las texturas); la carretera no deja lugar a dudas; y el coche, al coche sólo le falta el escudo de Ferrari.

Lo han dicho los desarrolladores. 'Cruis´n USA' es uno de esos casos raros en que la conversión es mejor que el original. Y la verdad es que si no hubiesen hablado de conversión, más de uno hubiera pensado que lo que va a salir a la venta es en realidad la placa de la recreativa, escondida tras la forma de un cartucho. Porque todo es igual, ¿igual?, mejor que en el juegazo que vio la luz hace más de un año. La agencia promete **"road-game"** y por carreteras no va a quedar: las más representativas de los USA. Habrá **coches (los 4 modelos originales** más unas cuantas sorpresas), **14 stages** a jugar de un tirón o a elegir el punto de partida, modo uno o dos jugadores (split screen), 3 perspectivas diferentes, **5 niveles de dificultad** (una opción inédita) y, sobre todo, los mismos **mapeados de texturas, el mismo sonido** enloquecedor... ¿Qué falta el cochazo rojo que servía de carrocería al invento? Sin problemas, para eso está el stick analógico del pad. Para garantizar sensibilidad, eficacia y emoción. ¿Será o no mejor la conversión que la placa original? Por cierto, adiós a esos rumores que predicaban que de Cruis´n USA *nasti de nasti...*



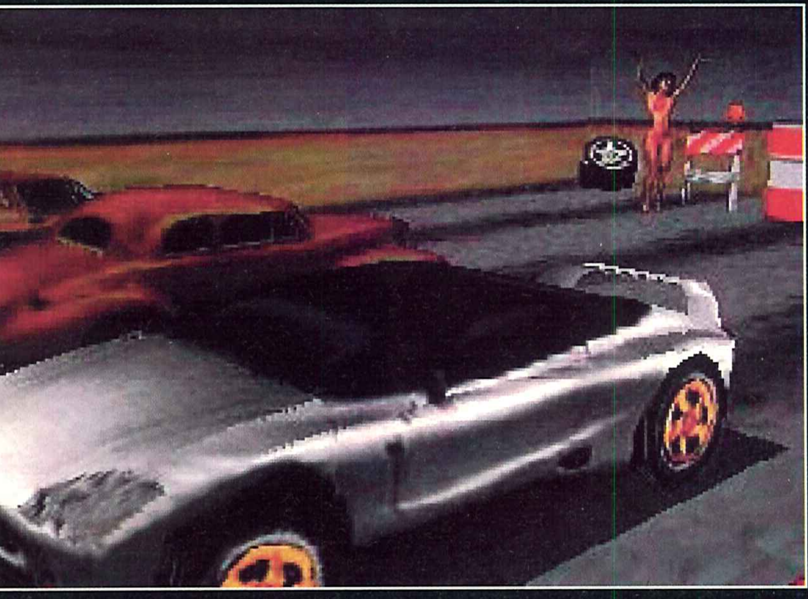


Estarán los cuatro mismos coches que pilotasteis en la máquina, hace unos años. Hasta las mismas carreteras y parajes americanos. Todo ha sido respetado... y mejorado.

Adiós a los rumores que aseguraban que Cruis´n USA no iba a llegar a N64. Estas imágenes (y lo que jugamos en el E3 con una eprom acabada) son la prueba definitiva.



Una de las máximas novedades que ofrecerá esta versión es la inclusión de cinco modos de dificultad. Eso, y la aparición de vehículos sorpresa, garantizarán nuevo tirón a este clásico.





SHADOWS OF THE EMPIRE
(Lucasarts)
-N/d Megas-
Lanzamiento simultáneo
con la máquina

SHADOWS OF THE EMPIRE

El cartucho de Lucas se dejó paladear durante el show





Fue el tercero de la trilogía que despegó durante **la presentación de Nintendo 64**. Y el que menos pinta de estar acabado tenía. O eso, o que sólo nos mostraron la primera de las cinco modalidades de juego que incluirá la obra de Lucas. Vaya, la fase del snowspeeder, la más repasada por la prensa, esta vez con movimientos y disparos a toda pastilla. El resto quedó prometido y anunciado. Hablamos de la fase a caballo entre **Doom y Dark Forces**, del **shoot´em up espacial** al estilo Robotech, de la **persecución por las calles de Mos Eisley** (con metraje de la venidera Star Wars: Special Edition) y de un quinto modo de juego que Lucas ha preferido mantener en secreto.

Con todo, el arcade estará disponible al mismo tiempo que sale la máquina. Y como lo que no hemos visto tenga la misma pinta, velocidad, sonido y gráficos que lo que sí hemos visto, chicos, tenemos Guerra de las Galaxias para rato. Y en exclusiva para vosotros, Nintenderos sesentaycuatros.



Esta imagen corresponde a la segunda fase del juego, ésa que se queda a caballo entre Doom y Dark Forces.

PILOTWINGS 64

Listo para despegar el vuelo de Aerolíneas Miyamoto

Será como un **curso acelerado de piloto** por correspondencia, simulador de vuelo incluido en el pack. De la técnica se encarga Paradigm Simulation, mientras que el gurú Miyamoto ha hecho lo propio con la jugabiliad. La mezcla ha salido calentita y se llamará 'Pilotwings 64'. Tiene antecedentes Nintendo, pero no cara de segunda parte. Más bien de secuela elevada al número mágico, 64.



Pilotwings propone **27 viajes** entre los lugares más conocidos de los Estados Unidos, cada uno con un objetivo determinado: desde buscar el centro de una diana sobre la que aterrizar a practicar una especie de slalom entre agujeros que cuelgan en el cielo.

Hay tres aeronaves a nuestra disposición: **ultraligero, jetpack y ala-delta**. El ultraligero puede disparar, respuesta a la primera pregunta del siglo. Y sí, habrá vehículos secretos. **Un hombre bala**, sin ir más lejos.



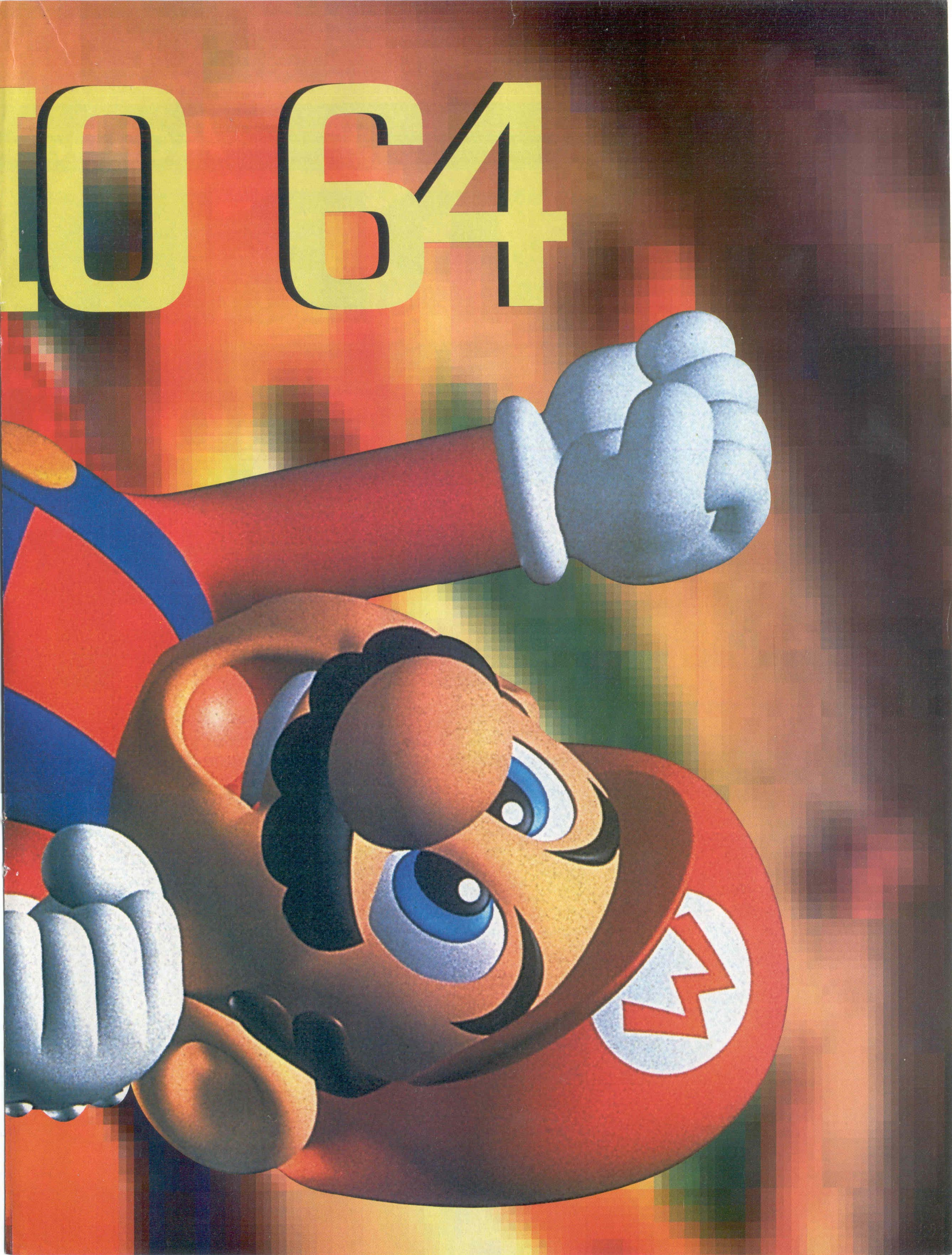
Aprenderemos a volar y, de paso, a hacer cosas súper divertidas en el aire.



STARFOX 64
(Nintendo/Paradigm Simulation)
-N/d Megas-
Lanzamiento simultáneo
con la máquina

super MARI




O 64

Estos son los títulos que ya se están desarrollando en Nintendo 64 y que muy posiblemente tendremos a lo largo del año que viene

Acabas PRES ahora FUT


'The Legend of Zelda 64'



'Creator'



'Mortal Kombat Trilogy'


'Mortal Kombat Trilogy'

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Williams cumple con lo pactado y se marca una compilación MK con sabor a juego nuevo. **Rediseño de gráficos, más y nuevos golpes**, todo original. Fatalities incluidos. De momento **no será en exclusiva** para la máquina de Nintendo.

THE LEGEND OF ZELDA 64

¿No lo echabais de menos? Pues paciencia, porque le lanzamiento de este juego está ligado al **64DD**, el dispositivo de discos magnéticos desarrollado por Nintendo. Parece que el artefacto no estará listo hasta **finales del 97**, así que habrá que esperar un pelín. **En exclusiva** para N64.

SUPER MARIO RPG 64

Una apuesta "personal" de Nintendo, que ya sabéis que ha roto relaciones con Square. **Sustituye a la idea inicial de una segunda entrega** del juego de Rol de Mario en Super Nintendo. Esperadlo avanzado el año. **Exclusivo para N64**.

TETRISPHEAR

Nintendo y H2O producen una extraña y adictiva mezcla de **Tetris, Dr. Mario, Klax** y otros trucos intelectuales con sabor a perspectiva espacial y mucho "vicio". Debería estar listo para principios de año. **En exclusiva** para N64.

CREATOR

Lo llaman juego de **fantasía o creatividad**. Y se resume así: En pantalla veréis un dinosaurio y una serie de iconos debajo. Probad a pinchar en ellos y el dino cobrará vida como por arte de magia. Una sorpresa de los chicos de **Software Creations en exclusiva** para el sistema.

FIFA 97

Otra vuelta de tuerca made in **Electronic Arts, EA Sports**, al clásico de fútbol más idolatrado. Dicen que le están dando los últimos retoques. Uno ya no sabe qué esperar, pero lo prometido es espectacular. De momento **no será exclusivo** para N64.



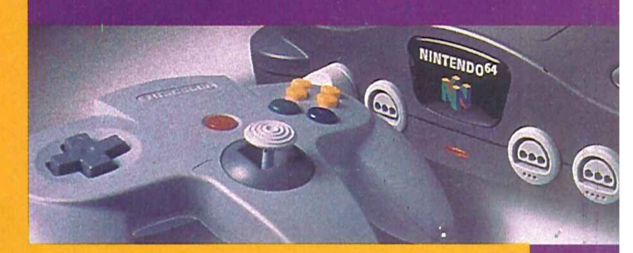
de ver el ENTE prepárate para ver el URO

EL PRECIO DE LO QUE HABÉIS LEÍDO

Ya os hemos soplado lo que costará la máquina. Ahora vamos a por los cartuchos: **entre 49.95 $ y 79.95$ (entre 6.500 pts y 10.000 pts)**. Conociendo que **Mario 64 se venderá a 69.95$**, podemos imaginar que muy pocos cartuchos alcanzarán el tope máximo. Y los que lo hagan, deberán por narices superar la calidad del de Miyamoto, o hacer que cien camellos pasen por el ojo de una aguja.

Los **mandos de colores**, porque el paquete inicial incluye un mando gris, saldrán por **29.95$ (unas 3.800 pts)**. Ya sabréis que los tonos elegidos por Nintendo para personalizar los pads han sido rojo, amarillo, verde, azul y negro (también gris, por si hay que repetir).

Sobre los precios españoles poco hay que decir. Pero si hay que mojarse, apostamos porque el precio de la consola rondará las **35.000 pts**, los **cartuchos estarán por debajo de las diez mil**, y los mandos se venderán alrededor de las 4.000 pts.



NBA HANG TIME

La **recreativa de Williams**, tercera entrega de los increíbles JAM, volará hasta los aros de N64 previo paso por todos los salones recreativos. Promete **diversión y jugabilidad a raudales y 4 *tíos* simultáneos**. En **exclusiva** para N64.

ULTRA COMBAT

Lo primero de otra neófita en Nintendo, **GT Interactive**. Pero no nos preguntéis si será un nuevo juego de lucha, un simulador aéreo o o algo de estrategia, porque no lo sabemos. A lo largo del año que viene saldremos de dudas. Eso sí, será **exclusivo para N64**.

SILICON VALLEY

BMG acaba de firmar un acuerdo con Nintendo para desarrollar juegos en N64. El nuevo miembro del Dream Team ya ha soltado su primer título. Una pena que no haya dicho nada más, porque nos hemos quedado con una cara de incógnita que para qué os vamos a contar. Al menos **llegará en exclusiva.**

BUGGIE- BOOGIE

En una gran superficie plagada de obstáculos, un par de buggies de lo más playero se parten los parachoques sin piedad. Todo vale para ganar. Incluso cambiar la carrocería, armarse con piezas indestructibles o hacerse con unos cañones láser de infinita potencia. Otra cosita de **Angel Studios en exclusiva** para la máquina.

MONSTER DUNK

¿Imagináis un **baloncesto dos contra dos** en el que los jugadores formen parte de la plantilla de monstruos más popular del planeta y encima se salten a la torera todas las normas del basket? Pues algo así es lo que está preparando **Mindscape en exclusiva** para N64.

KEN GRIFFEY JR. BASEBALL

Béisbol en su máxima expresión. Todo renderizado, real. **Angel Studios**, los programadores, ya saben lo que pega en USA este deporte y la cantidad de expectativas que siempre se depositan en un nombre como el de **Ken Griffey. En exclusiva** para N64.

WAR GODS

El mes pasado os lo presentamos en primicia. El arcade de **lucha** definitivo de Williams sólo dará el salto a N64. Otra forma de concebir la lucha: más combos, más armas, nuevos gráficos, nuevos rostros. Primero en arcade y luego a casita. **En exclusiva.**

FREAK BOY

La **sorpresa de Virgin**, una cosa que no figuraba ni siquiera en su plan de lanzamientos pero que sorprendió a propios y extraños durante el E3. Tanta sorpresa nos causó que así, a bote pronto, no sabríamos contaros de qué va. Es algo así como un **muñeco de hielo** saltando entre y sobre plataformas 3D... **Exclusivo** para N64.

ULTRA DESCENT

Interplay no ha querido ser menos y también ha firmado su correspondiente acuerdo con Nintendo. Para la ocasión, tienen en mente versionar su **Descent, un juego marcado por la velocidad y el vértigo**. A lo Wipeout. **No será exclusivo.**

GAME BOY

Kirby's BlockBall

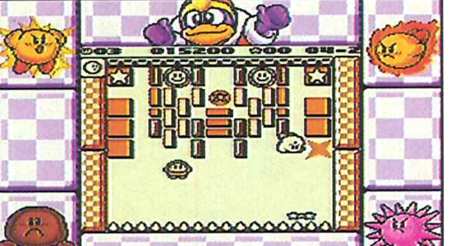
El gordo se pone al rebote



Si en la última visita al mundo Nintendo nuestro orondo amigo nos demostraba sus dotes naturales para jugar al golf, esta vez se acerca a la Game Boy con **aire nostálgico y se nos pone en un plan "revival"** que ni Karina, vamos. Y es que la base sobre la que se alza 'Kirby's BlockBall' hay que buscarla en un título como 'Arkanoid', clásico entre clásicos al que se le ha cambiado la carrocería, se le han hecho algunas mejoras en el motor y, por supuesto, se le ha dado una manita de pintura rosa para ajustarlo a los gustos del protagonista y de sus incondicionales.

En resumidas cuentas, el propósito de cada nivel es **romper una serie de bloques con una bolita** (casualmente oronda y rosada, por cierto) a la que impulsáis para que rebote contra ellos. La cápsula con la que golpeáis a la bola os sirve al mismo tiempo para evitar que ésta caiga sobre la **superficie de pinchos que hay debajo**, porque no hace falta que os recordemos el curioso fenómeno menguante que se produciría en vuestro contador de vidas si eso llegara a ocurrir. Partiendo de un esquema tan simple como éste, que además tampoco requiere grandes esfuerzos a nivel gráfico, los programadores del juego se reunieron y comenzaron a darle vueltas a la imaginación para encontrar la forma de complicar un poco más las cosas. El resultado de su esfuerzo han sido **diez fases divididas cada una en cuatro niveles "normales" y un quinto que os enfrenta a un jefe final**.

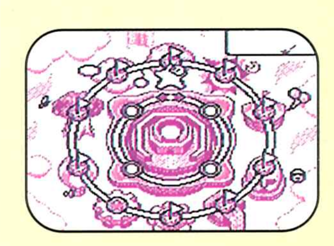
Pero el objetivo del juego no es sólo avanzar sin más, sino hacerlo superando una determinada barrera de puntos en cada fase, de forma que al conseguirlo en las diez citadas podáis acceder a una nueva zona en la que os espera Dedede, el archiconocido-archienemigo de Kirby.



Todo controlado. *Una de las grandes bazas sobre las que se basa la jugabilidad del cartucho es su perfecto control. La cápsula siempre se para donde vosotros queréis.*

El nuevo Kirby toma prestada la mecánica del clásico 'Arkanoid' y le da un buen lavado de cara para ajustarlo a los gustos del protagonista y sus incondicionales.

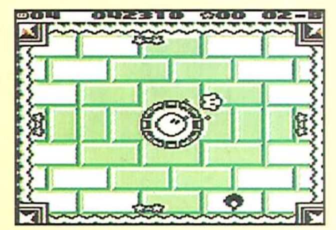
Los **bonus:** *juegos* **dentro** *del* **juego**



El anillo central del mundo de 'Kirby´s BlockBall' está ocupado por cuatro fases de bonus que son verdaderos subjuegos dentro del juego principal. Para llegar a él debéis coger un ítem en forma de estrella que aparece de vez en cuando, y si tenéis suerte conseguiréis vidas extra.



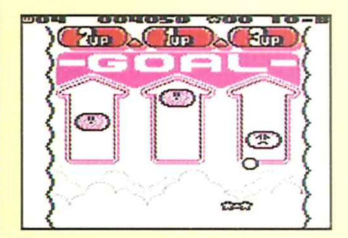
Hockey sobre hielo: Un partido a tres tantos en el que cada gol que marquéis os hará ganar una vida extra.



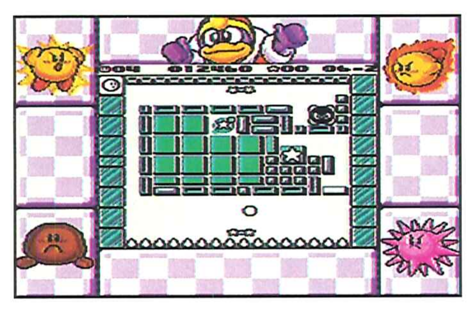
Star Catcher: El anillo central lanza estrellas y bombas. Cada diez estrellas os dan una vida, pero las bombas os matan.



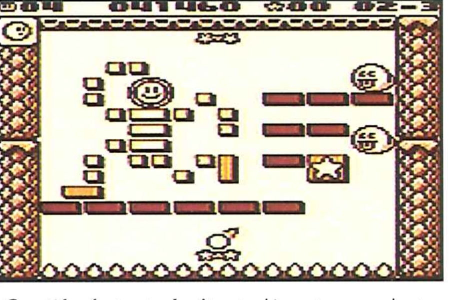
Up & Down: Se trata de conseguir que las cuatro filas muestren el mismo ítem.



Up Cloud: Una carrera con varios premios en juego. Hay que apuntar al que os da tres vidas.



Cada vez peor. *Conforme subís de fase, los diseños de los escenarios se vuelven más difíciles y rebuscados.*



Cuestión de puntería. *Apuntar bien y tener mucha paciencia son las claves que os harán llegar lejos en el juego.*



eStá En acCióN

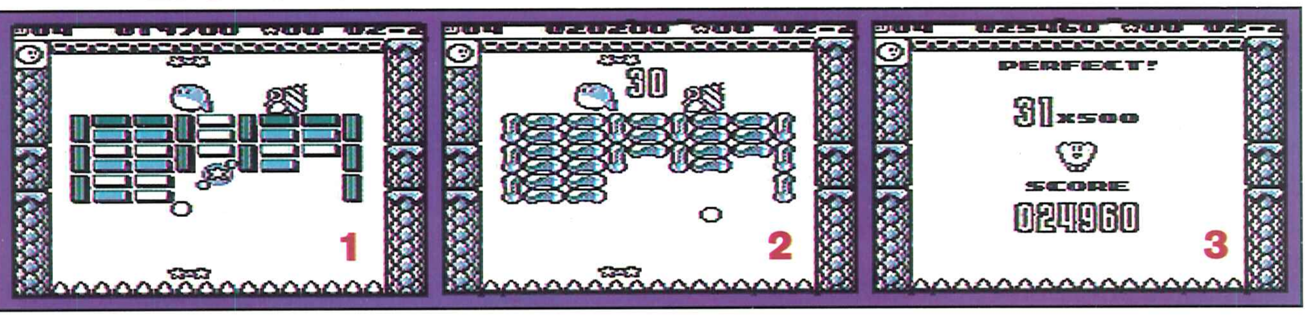
• Que hayan sido capaces de sacarle más adicción y jugabilidad al clásico.

Jugabilidad y adicción en grandes cantidades son los dos valores sobre los que basa su éxito el gordo de Hal Laboratory.

nO eStá En acCióN

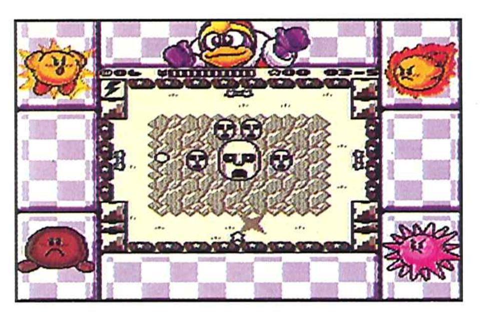
• Que no sea más largo. Fastidia acabárselo en un par de semanas.

El **chollo** *del* **Bonus Chance**

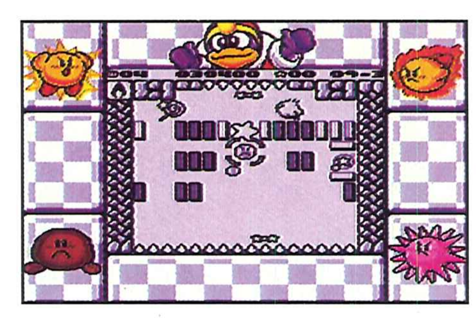


La clave para conseguir todos los puntos necesarios es bordarlo en el 'Bonus Chance'. Cuando tocáis con vuestra bola el ítem en forma de estrella (1), los bloques pierden su estado sólido y entonces tenéis 30 segundos para eliminarlos a todos (2). Si lo conseguís, un aluvión de puntos hace subir vuestro marcador (3).





La lucha final. *El quinto y último nivel de cada fase corresponde al enfrentamiento con un jefe final. Su barra de energía baja a razón de un punto por cada toque.*



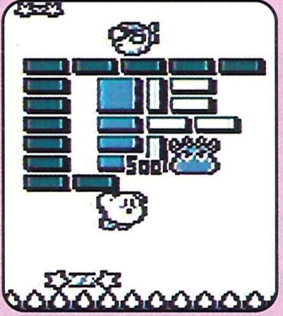
Todo el tiempo del mundo. *Para completar un nivel tenéis que romper todos los bloques en pantalla. Eso sí, podéis tomaros todo el tiempo del mundo en el empeño.*

Afortunadamente, la tarea se vuelve más fácil de lo que aparenta en cuanto descubrís que es posible **salvar tres partidas distintas** y visitar cada fase todas las veces que haga falta.

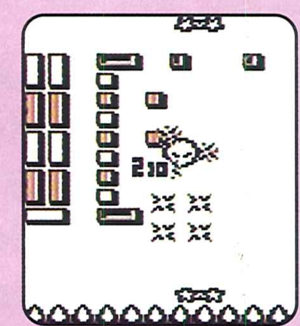
Además de lo comentado, se han introducido una serie de **elementos para potenciar la jugabilidad**, entre los que se cuentan los diseños de los escenarios, cada vez más atrevidos y exigentes, **cuatro subjuegos** que hacen las veces de **fases de bonus**, y, por encima de todo, la habilidad de Kirby para exprimir al máximo los **poderes que le conceden ciertos ítems** y así conseguir reunir los puntos necesarios.

Por otra parte, el **tema del control** es fundamental para que un juego de estas características salga adelante, y la verdad es que 'Kirby's BlockBall' **lo borda por sencillez** (cualquiera puede manejarlo fácilmente) y **por fiabilidad** (vuestra cápsula se sitúa justo donde vosotros queréis). Otra cosa es que **el nivel de dificultad no sea todo lo alto que quisiéramos**, porque a nosotros el juego nos duró una semana, pero en cualquier caso la **diversión está asegurada** mientras duren partida y paciencia del jugador.

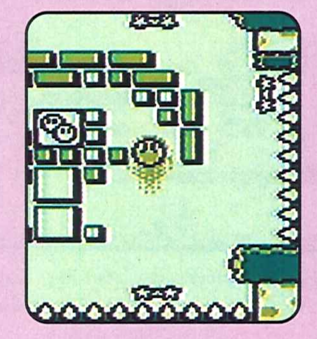
Así *las gasta* Kirby *cuando* se convierte *en* bola *de* Arkanoid



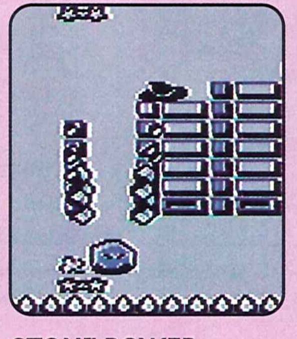
KIRBY POWER
Pulsando el **botón A** al golpear la bola, se transforma en Kirby y tiene más fuerza.



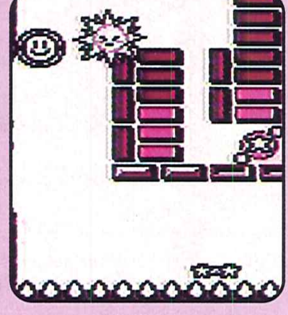
SPARK POWER
Si tenéis este ítem, al presionar B la bola se convierte en una **chispa sin control.**



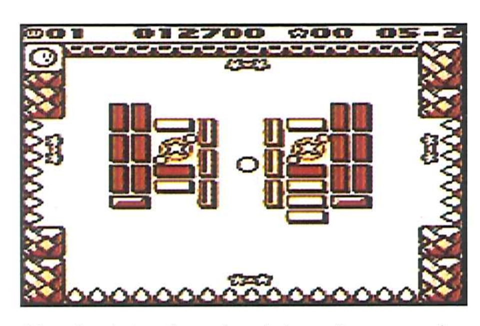
FLAME POWER
Al usarlo, Kirby sube en vertical como un **cohete** cargándose todos los bloques que encuentra a su paso.



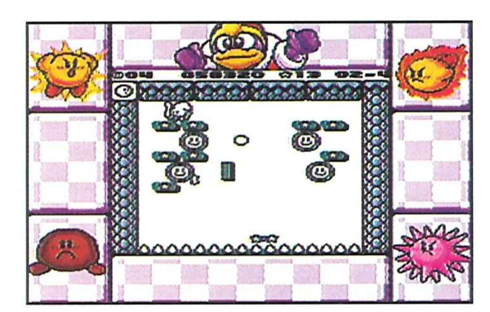
STONE POWER
Es el efecto contrario al anterior. Ahora Kirby se convierte en una **pesada piedra** que rompe todo al caer.



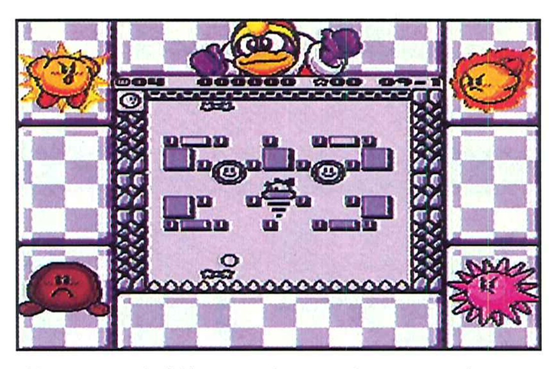
NEEDLE POWER
Con este poder, Kirby se llena de **pinchos**. Sirve para romper bloques o para que se pose en vuestra cápsula.



Rizando el rizo. *En muchos niveles tenéis que controlar cuatro cápsulas a la vez, una por cada lado del escenario.*



La habilidad de Kirby para adquirir nuevos poderes ha conseguido dotar de un dinamismo insospechado el insulso movimiento rebote a rebote de la bola.

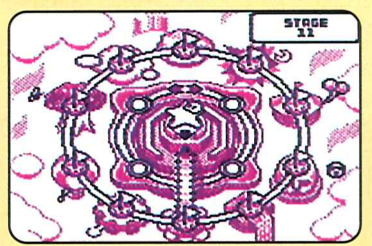


¿Un nuevo poder? *Al entrar en la novena fase os encontráis con un nuevo ítem (en el centro). Tocadlo y recibiréis un poder especial: podréis elegir cuál de las cuatro habilidades queréis utilizar.*

Diez *fases y* una más *de* propina

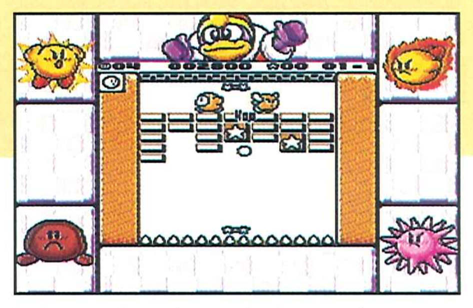




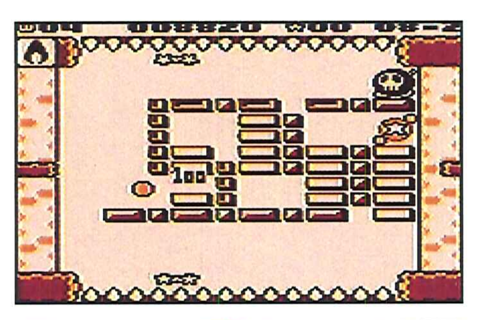


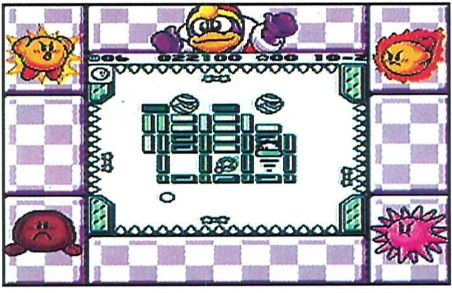


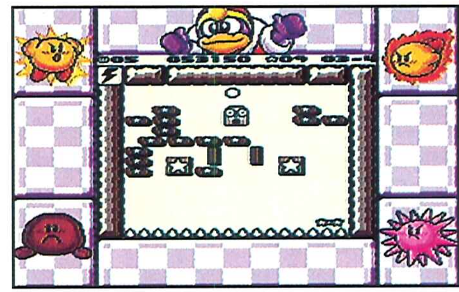
En 'Kirby's BlockBall' hay **10 fases de inicio**. Sin embargo, superando una barrera de puntos en cada una de ellas se abre el **acceso a un nivel más**, que está en la parte central del mapa, habitado por el mismísimo **Dedede**. Puede ocurrir que paséis las diez primeras fases sin lograr entrar en la última, pero como el cartucho graba las partidas, podéis volver a intentarlo las veces que queráis.



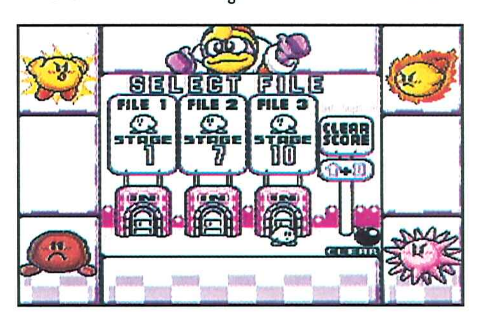
Rebota y rebota. *Acertar a los ítems que dan puntos es una buena manera de conseguir incrementar el marcador.*



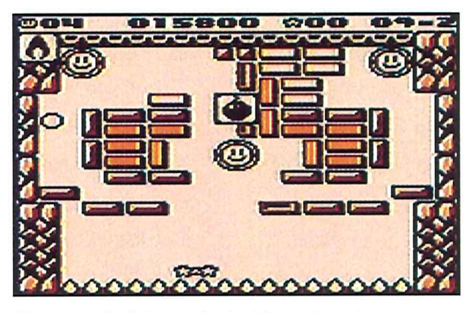




El único inconveniente del juego es que engancha tanto que te lo acabas en una semana. Vaya, que nos encantaría disfrutar de la compañía de Kirby durante más tiempo.



Para que no me olvides. *El cartucho de 'Kirby's Blockball' lleva una pila en la que podéis almacenar para la posteridad vuestras tres mejores partidas.*



¡Vaya bomba! *Entre todos los bloques hay algunos que no se pueden romper, a menos que vuestra bola golpee el ítem de la bomba y los haga saltar por los aires.*



NINTENDO/Hal Lab.

4 Megas - Cont.: Graba
5 Vida - 0 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: ¿Recordáis un juego llamado 'Arkanoid'? Pues ése es el look del nuevo Kirby.

• Desarrollo: De entrada diez fases, pero si batís records en cada una, os las veréis en otra más.

• Tecnología: Nada especial a nivel gráfico. Sólo sobresale la posibilidad de grabar tres partidas.

• Duración: Si sois perseverantes no os durará más de una semana. Después, a batir records.

• Super Game Boy: El marco es majo, pero da exactamente igual jugar con o sin colores.

• Gráficos Más simples que el mecanismo de una escoba. No es crítica, es que no dan para más.



• Sonido Una locura de efectos detrás de cada rebote. Las melodías quedan en segundo plano.



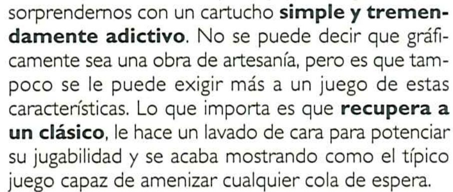
• Movimientos Echándole imaginación han conseguido darle a Kirby más dinamismo del que podría imaginarse. **85**

• Jugabilidad Sencillo de manejar y perfecto en el control. No alcanza la gloria porque resulta muy corto. **90**

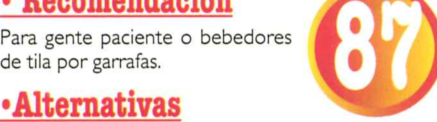
• Entretenimiento El juego perfecto para la parada del autobús. Adicción a tope y mucha paciencia sobre la mesa.



• Opinión Por **Javier Abad**



Una vez más, Nintendo y Kirby se las ingenian para sorprendernos con un cartucho **simple y tremendamente adictivo**. No se puede decir que gráficamente sea una obra de artesanía, pero es que tampoco se le puede exigir más a un juego de estas características. Lo que importa es que **recupera a un clásico**, le hace un lavado de cara para potenciar su jugabilidad y se acaba mostrando como el típico juego capaz de amenizar cualquier cola de espera.



• Recomendación

Para gente paciente o bebedores de tila por garrafas. **87**

•Alternativas

'Kirby's DreamLand', por el protagonista. En la misma línea "revival", **'Space Invaders'.**

DRAGONHEART

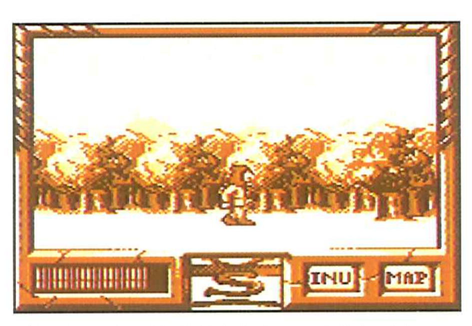
Viaja con tu portátil a un reino diferente

Una historia como la de 'Dragonheart', en la que los **caballeros medievales** se entremezclan con **dragones, reyes, castillos y mazmorras**, puede servir lo mismo para filmar una película con Dennis Quaid de estrella, que para programar una aventura como la que nos trae Acclaim a la portátil. Quizá **muchos os esperabais un juego de Rol**, pero a 'Dragonheart' le faltan elementos tan indispensables como el aumento del nivel de experiencia del protagonista, el empleo de magias o la recogida de ítems. Aun así, al cartucho no le faltan maneras y toques de distinción que le diferencian del resto. Porque a ver, ¿en cuántos cartuchos de Game Boy los diálogos son tan importantes como en éste? No hay muchos, ¿verdad? Pues pensad también cuántos conocéis que presenten la acción desde una perspectiva en primera persona. Y os advertimos que hay premio gordo para el que consiga recordar apenas tres títulos.

'Dragonheart' se desarrolla en **ocho capítulos distintos** con un problema a resolver en cada uno, ya sea **solucionando la escasez de agua en una aldea u organizando una revuelta campesina** contra el malvado rey Einon.

Para llevar a cabo estas propuestas os obligan a **recorrer a fondo el mapeado de cada nivel, a hablar con los personajes** que os vais encontrando para que os den las claves del asunto (lo que a menudo implica usar vuestra inteligencia) y también a deshaceros, a **espadazos y en plan lucha uno contra uno**, tanto de humanos como de dragones, que en este reino tenemos de todo. Un planteamiento así apetece a cualquiera, pero hay dos inconvenientes que amargan la aventura: el primero es que esto **nos olía a juego largo** y se ha quedado en ocho raquíticas fases, y el segundo, que **la dificultad es bajísima** a poco que tengáis un nivel de inglés suficiente como para entender lo que os están diciendo.

En conclusión, que lo que aspiraba a ser una gran epopeya de capa y espada se queda en un **juego innegablemente original**, pero que a duras penas logra que la partida se alargue más de un par de días.



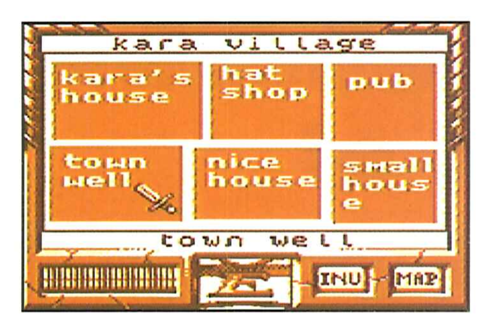
¡Hombre al sur! *La brújula de la parte inferior de la pantalla os sirve para orientar vuestros pasos en el juego.*



Saludad al rey Arturo. *Este personaje legendario aparece en una de las fases para aconsejaros en vuestro avance.*



¿Qué contestas? *En la mayoría de los diálogos tenéis dos o más opciones para responder a lo que os están diciendo.*



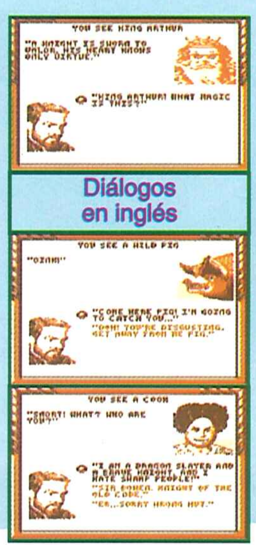
Visite nuestro pueblo. *Al entrar en algunas aldeas podéis elegir qué lugar queréis visitar. Basta con que llevéis la "espada-cursor" a la ventana elegida.*

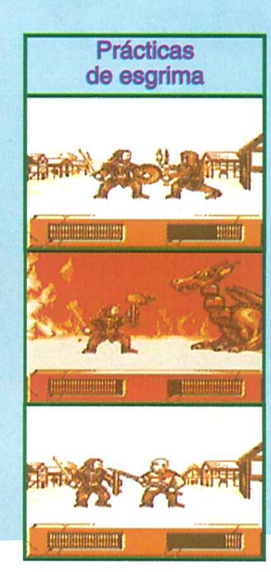
Acclaim por fin nos trae una conversión realmente original. Aventuras como ésta no son nada habituales en la portátil de Nintendo.

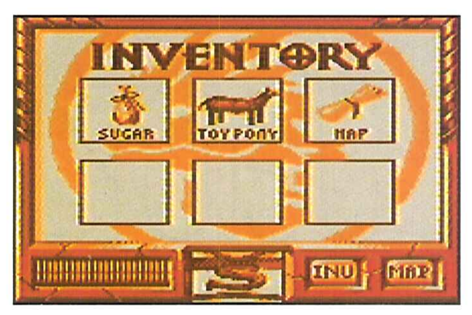
Acción a **gusto** *del* **consumidor**

La acción de 'DragonHeart' tiene momentos para todo. ¿Que os apetece dar un paseo? Podéis **desplazaros con autonomía** por cualquier zona del mapeado. La **visión en primera persona** os lleva donde queráis ¿Que ahora el cuerpo os pide marcha? No hay problema, también tenéis que **desenvainar la espada** un buen número de veces. Pero esta vez con perspectiva lateral, para poder ver bien la pelea. ¿Que lo que os gusta es darle al parloteo? Pues como el cliente es el que manda tampoco faltan **sesiones de diálogo**, aunque en perfecto inglés, claro.









Tirando de inventario. *Esta opción os permite ver los objetos que habéis recogido. Llegado el momento, seguro que os serán útiles en algún punto de la fase.*



Esto es otra cosa. *Orientarse sin mapa es bastante difícil, pero cuando lo encontráis la cosa cambia por completo.*

nO eStá En acCióN

• Que resulte tan fácil y que sólo tenga ocho niveles.

eStá En acCióN

• La idea de traer una aventura de este tipo a la Game Boy.

ACCLAIM/Torus Games

4 Megas - Cont.: Passwords
1 Vida - 0 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Se sale de lo común. Es una aventura de mazmorras muy al estilo PC.

• Desarrollo: Ocho fases o capítulos con una historia que contar (y que resolver) en cada uno.

• Tecnología: Mucho mapa, una buena cantidad de diálogos en memoria y digitalizaciones.

• Duración: Dicen que lo bueno, si breve... Pero nosotros queremos más niveles y más dificultad.

• Super Game Boy: No hay marco ni colores, pero vale para no dejarte la vista leyendo los textos.

• Gráficos El mapeado es extenso, pero sprites y decorados se repiten más que los capítulos de «Expediente X». **70**

• Sonido Debió salirles barato, porque parece que siempre suena la misma melodía. Total, un pelín cargante. **65**

• Movimientos Gozáis de libertad total de desplazamientos, aunque los combates no ofrecen muchas posibilidades. **84**

• Jugabilidad Orientarse sin mapa es casi imposible, y el tema del inglés puede restarle muchos pretendientes. **77**

• Entretenimiento Original y divertido. Lástima que sea tan fácil y que tenga tan sólo ocho niveles **85**

• Opinión Por **Javier Abad**

'Dragonheart' tiene la virtud de tocar un género, la **aventura**, **nada común en la portátil**. Todo un descubrimiento por parte de Acclaim, tan repetitiva en conversiones cinematográficas. Pese al **problema del lenguaje**, nos las prometíamos felices al comenzar a jugar, porque parecía que la partida iba para largo. Sin embargo, una dificultad que nunca crece y, sobre todo, la **escasez de fases**, hicieron que nos quedáramos con la miel en los labios.

• Recomendación

Si buscas algo diferente y quieres practicar idiomas, éste es tu juego.



•Alternativas

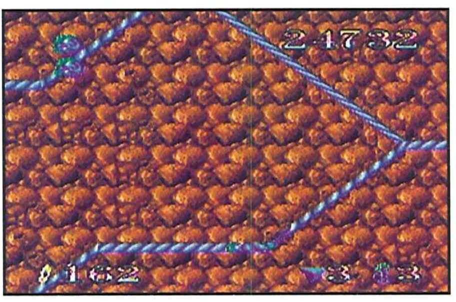
Las dos entregas de **'Sword of Hope'**, aunque se trate de un cartucho poco visto hasta ahora.

THQ se ensaña con el modo 7





Una ayudita. *Por si acaso estáis empezando y ya desesperáis, ahí va un suculento código para avanzar de nivel.*



Parque acuático. *Abundan las tuberías de esta guisa en el mapeado del juego. Todas tienen rutas predeterminadas.*

Mohawk & Headphone Jack

Cabeza arriba, cabeza abajo, ahora gira toda la pantalla, sube, baja, izquierda, derecha... ¿Los pasos del último bailecito importado de los Estados Unidos?, ¿una descripción de lo que se sufre en la montaña rusa? Quita, quita. Este ritmillo marchoso lo pone el desarrollo del último juego del **club THQ**, un **arcade de plataformas** dominado por un héroe de nombre Mohawk (una peculiar **raza de indios** que no le teme a las alturas y se ha fabricado a pulso la mitad de rascacielos de Nueva York) que, junto a su hermano Headphone Jack, han decidido poner a prueba nuestros nervios y pastillas contra el mareo. Las farmacias ya se están frotando las manos.

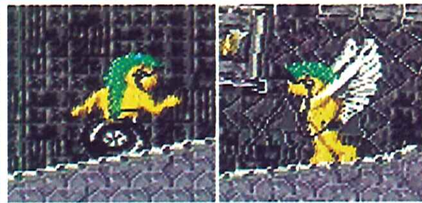
La situación es la siguiente: pisamos terreno laberíntico encuadrado en **7 grandes esferas** donde **la gravedad no existe**. En cada mundo hallaremos las mismas premisas. La salida, lógica inicial; una meta, que al principio no es visible. Y en medio, un **mundo desquiciante, confuso** a más no poder que asegura atención máxima. Seguimos. El objetivo de este entuerto es **escapar**. Para ello hay que **recoger unos CD**, más grandes que los pueblan cada decorado, repartidos por el mapeado, en los sitios más inaccesibles a decir verdad. Si no hay CD, no hay salida. Y otras tantas veces la salida estará controlada por unos jefes bastante creidillos.

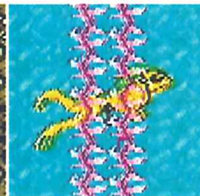
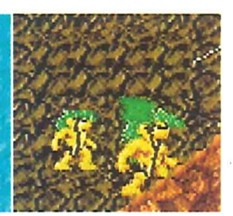
Total, que debemos **correr como posesos, saltar y saltar, convertirnos en ángeles voladores, ranas y bombonas humanas** si queremos cumplir la misión.

A todo esto los **enemigos, pocos pero bastante puñeteros**, no os pondrán las cosas excesivamente difíciles. Podréis resolver cada enfrentamiento convirtiéndoos en bola de pinchos o saltando sobre ellos. Lo malo es cuando se combinan estos enemigos, casi todos bichos horribles nacidos de algún gen de alien, con la sensación de estar más perdidos que Crusoe en la isla. Es entonces cuando **arranca la neurosis** y todo lo que hasta ese momento eran risas, torceduras de cuello y algarabía por la demostración de modo 7 se transforma en un completo fastidio.

Los gráficos no ayudan llegado el momento clave. **Empiezan originales pero terminan tan rutinarios** que uno siempre cree estar en el mismo sitio. Se lo achacaremos a la mala leche que inunda el juego. La **movilidad y la capacidad de adicción** sí que están por las nubes. Después de todo **sólo hay sitio para un md7 excepcional** y como tampoco es fácil que te liquiden a la primera, siempre se puede seguir adelante sin más. Eso sí, ¿por cuánto tiempo?

Mohawk, ¡menudo **cuerpazo**!

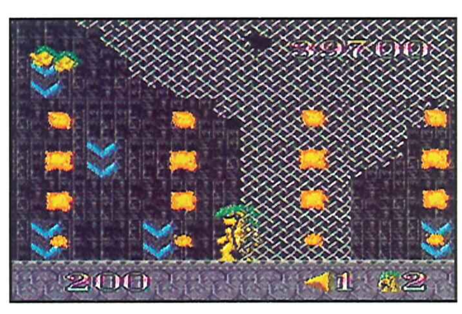


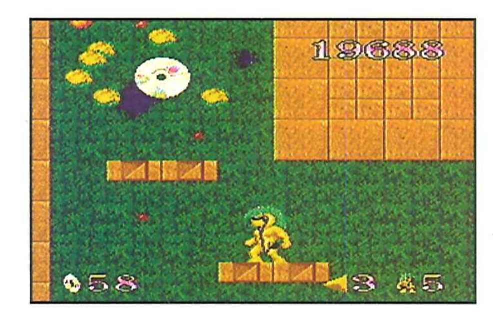
Las **ruedas** aceleran el pulso de Mohawk y le permiten realizar **saltos más largos**. Los **muelles** le aupan hasta lugares más altos que el Himalaya. Lo de la **obesidad** le servirá para **flotar**, sorteando los obstáculos que esperan abajo. Las **alitas** le vendrán de perilla para transportarse hasta zonas sin acceso rodado. Y lo de convertiros en **ranas con aletas** os garantizará **horas de buceo** bajo las aguas. La **vida extra** no es otra metamorfosis, sino simplemente un regalo que viene del cielo.

eStá En acCióN
- *Rentabilidad a tope del modo 7.*
- *Originalidad en los planteamientos.*

nO eStá En acCióN
- *La confusión está a la orden del día.*
- *La jugabilidad se transforma, al final, en desesperación.*



Pinchos defensivos. *Hay dos maneras de acabar con los enemigos: te haces bicho bola o saltas sobre ellos.*

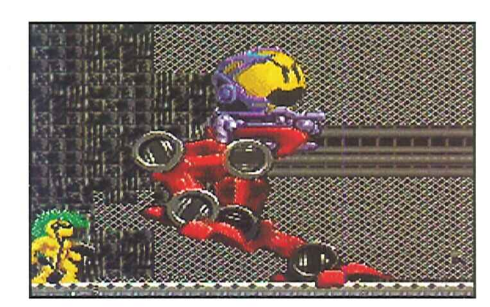


El gran CD. *Este es el aspecto de los CD que debes recolectar para que se abra la puerta de salida.*



Esta imagen recoge más o menos la **mitad del mapeado total del segundo nivel**. Te servirá para seguir las evoluciones del juego, pero tendrás que **dar muchas vueltas a la revista** para saber siempre en **qué punto estás y hacia dónde tienes que ir**.

Ponte cabeza abajo, ***míralo del revés...***



El bigotón no da guerra. *Aparecen al final del segundo nivel. Son los grandes jefes de la acción, pero no les tengáis miedo: ellos no se ponen cabeza abajo como vosotros.*

THQ/Solid Software

16 Megas - Cont.: Passwords
5 Vidas - 0 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Básicamente plataformas. Los laberintos y el desparrame gravitatorio ponen la gota arcade. ¿He oído algo de aventura?

• Desarrollo: Siete grandes esferas divididas en un par de enormes campos. Hay que recolectar unos CD para que se haga visible la salida.

• Tecnología: El modo 7 campa a sus anchas por los 16 megas del juego. La pantalla rezuma agilidad y los scrolles están bien resueltos.

• Duración: A pesar de la ración de passwords y de los puntos para salvar el avance, necesitaréis unas cuantas aspirinas para terminaros el juego.

• Gráficos (65) Simples y rutinarios. Con la nota de color justa, y un look que empieza industrial y termina campero y marino.

• Sonido (60) Digamos que es otro de los factores que acentúa la confusión en el juego. Rítmico y poco más.

• Movimientos (85) Mohawk se mueve rápido y se adapta muy bien a los inesperados cambios de scroll o giros imposibles.

• Jugabilidad (70) No es difícil jugar, lo complicado es saber dónde se está o hacia dónde hay que ir. Confusión total.

• Entretenimiento (70) Si os va el espíritu montaña rusa, os harán los ojos chiribitas. Y si no, poco más que contaros...

• Opinión Por **Juan Carlos García**

Un cartucho **original y con garra,** que permite saborear las excelencias del modo 7 y encima tiene un gusanillo que le diferencia de tantos juegos iguales... A este Mohawk, sin embargo, le **pierden las exageraciones**. El empleo del md7 tiene un límite que aquí se supera hasta llegar a la confusión. Está bien que los scrolles sean ágiles, pero nunca si **marean al personal**. Y también pone de mala uva que cueste tanto trabajo saber dónde nos andamos.

• Recomendación

Aspirantes a astronautas y gente muy "equilibrada".



• Alternativas

El **'Unirally'** de Nintendo es quizá la única competencia del título de THQ.

EL PULSO

LA FIEBRE NINTENDO 64 PRONTO SE PLASMARÁ EN NUESTRO PULSO. MUY PRONTO.

No es porque llevemos 18 páginas dedicadas especialmente a Nintendo 64, ni porque la gran N haya presentado la máquina oficialmente en Estados Unidos, ni siquiera porque esté a punto de salir en Japón... Es simplemente porque tenemos hambre de 64 bits, porque estamos ansiosos, porque no admitimos un retraso más, porque estamos deseando que llegue, que aterrice, que nos fulmine con sus juegos y que se haga el hueco más grande en nuestro PULSO.

EL SUBIDÓN

A fuerza de lanzar hechizos y vérselas con todo tipo de enemigos monstruosos, los protagonistas de **'Breath of Fire 2'** se están labrando un futuro prometedor en la lista de Super Nintendo. Eso de que hablen en inglés despertaba algún que otro recelo al principio, pero el furor por el **Rol** y la propia **calidad** del juego de Capcom van a conseguir que nos tengamos que acostumbrar a ver a este RPG ahí donde está ahora, en los primeros puestos de nuestro top-20.



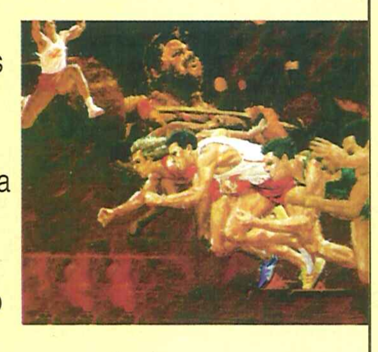
LA PROMESA

¡Por fin! Tras meses y meses de berrinches, cancelaciones, lloros y otras palabras mal sonantes, la **versión de Worms** para **Super Nintendo** está a punto de caramelo. **No habrá retrasos** nunca más. Esta vez va en serio. Ya no se nos escapan las **lombrices más guerreras** con las que jamás hayáis jugado, ni sus **bazookas**, su **bombazos**, sus disparos y, por supuesto, sus **dotes estratégicas**, que para la ocasión incluso se han acentuado. Pues eso, que seguro que el mes que viene os las **encontráis en un puesto de honor** de nuestra lista de Super. Al tiempo.

SUPER NINTENDO

1	SECRET OF EVERMORE	NINTENDO • RPG	=
2	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
3	OLYMPIC SUMMER GAMES	THQ • DEPORTES	=
4	BREATH OF FIRE 2	CAPCOM • RPG	7
5	KILLER INSTINCT	NINTENDO • LUCHA	4
6	TOY STORY	DISNEY • PLATAFORMAS	5
7	DONKEY KONG COUNTRY 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	6
8	KIRBY'S DREAM COURSE	NINTENDO • GOLF	=
9	TINTÍN EN EL TÍBET	INFOGRAMES • AVENTURA	=
10	MAUI MALLARD	DISNEY • PLATAFORMAS	=
11	CUTTHROAT ISLAND	ACCLAIM • BEAT´EM UP	=
12	SPIROU	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	16
13	MORTAL KOMBAT 3	ACCLAIM • LUCHA	12
14	PGA TOUR GOLF´96	THQ • GOLF	13
15	I.S.SOCCER DELUXE	KONAMI • FÚTBOL	=
16	EARTHWORM JIM 2	VIRGIN • PLATAFORMAS	14
17	DOOM	OCEAN • ARCADE	=
18	MICROMACHINES 2	OCEAN • CARRERAS	=
19	FIFA'96	EA • FÚTBOL	20
20	MOHAWK & HEADPHONE JACK	THQ • PLATAFORMAS	N

La Entrada + Fuerte



Si en el número pasado dedicábamos este apartado al juego oficial de las Olimpiadas de Atlanta ('Olympic Summer Games'), este mes repetimos tema, pero cambiamos de título. Ahora nos quedamos con **'Track & Field'**, un clásico deportivo para Game Boy que viene **marcando un ritmo de récord del mundo** y demostrando que todavía hay que contar con él para las medallas de jugabilidad y diversión. Se nota que ha estado entrenando fuerte desde su primera aparición, porque ya sabréis que acaba de ser relanzado...

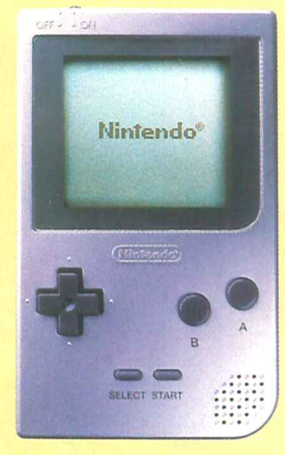
Game Boy

Pos.	Título	Compañía • Género	
1	Donkey Kong Land	Nintendo • Plataformas	=
2	Olympic Summer Games	THQ • Deportes	4
3	Toshinden	Takara • Lucha	5
4	Track & Field	Konami • Deportes	N
5	Kirby's BlockBall	Nintendo • Arcade	N
6	Return Of The Jedi	THQ • Arcade/Plataformas	2
7	Tintín en el Tíbet	Infogrames • Plataformas	3
8	Micromachines 2	Ocean • Carreras	6
9	CutThroat Island	Acclaim • Beat'em-up	7
10	Dragonheart	Acclaim • Aventura	N

El Mediocre

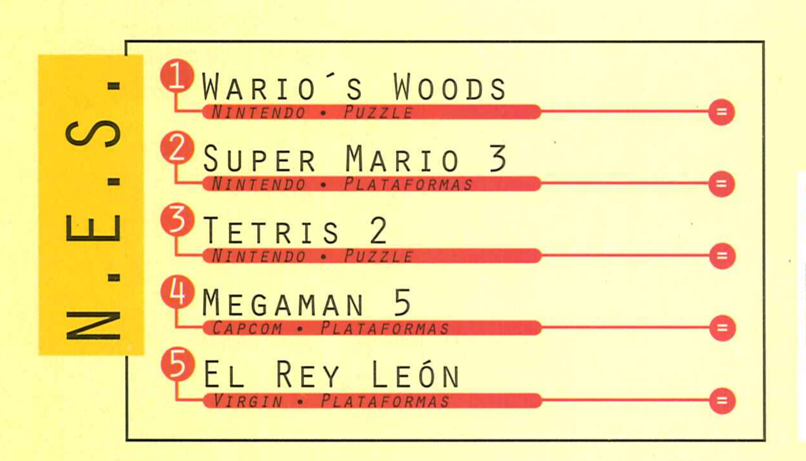
No, si ya nos lo olíamos. Si no es muy normal que un **juego te deje tan mareado** como nos quedamos nosotros después de la primera partida que echamos a **'Mohawk & Headphone Jack'**. Y mira que el tipo de la cresta, el protagonista, demuestra un **dominio completo del modo 7**, pero es que **tanto giro, tanto cambio de rumbo y tanto laberinto** son capaces de desconcertar hasta al jugón más experto. A lo mejor lo que pasa es que somos unos carcas y ya no estamos para estos trotes, pero donde estén unas plataformas tranquilitas, de las de toda la vida, que se quiten estas innovaciones de última moda. Ustedes eligen.

El + Buscado



Todo el mundo habla de ella, todo el mundo quiere tener una, pero nadie la encuentra. No nos extraña, es **tan pequeña** que puede estar en cualquier parte. En el bolsillo del pantalón, o en la cazadora vaquera. ¿No la tendréis vosotros? Sí hombre, sí. Estamos buscando la **Pocket Boy**, la nueva **Game Boy de bolsillo** que Nintendo presentó en el E3 de Los Angeles. No nos digáis que no es molona, tan **planita** y **diminuta**. Vamos, que cuando pillemos una no nos separaremos de ella hasta que la hayamos probado con todos los títulos de nuestra lista de éxitos.

N.E.S.



Pos.	Título	Compañía • Género	
1	Wario´s Woods	Nintendo • Puzzle	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	=
4	Megaman 5	Capcom • Plataformas	=
5	El Rey León	Virgin • Plataformas	=

El Rey del Número 1

Por primera vez en la historia, el rey del número 1 es **un juego que todavía no ha salido**. Pero no, no estamos locos y sí sabemos lo que queremos. Simplemente ocurre que cualquiera que se haya enterado de que **Nintendo y Rare tienen entre manos la tercera parte de DKC**, **pues se puede imaginar** que un título así está destinado a ocupar el primer lugar de la lista de éxitos de Super Nintendo. Esperad a las **próximas navidades** y ya veréis, ya. No podréis resistirlo.



ZONA ZERO

EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN





Oscar Arnaiz Parrondo (Madrid)

Por dibujar tan bien al bigotes y a la princesa, te llevas un mochilote y ahí queda ésa. Con o sin pareado, la verdad es que te ha quedado un dibujo coj..., esto, magnífico.

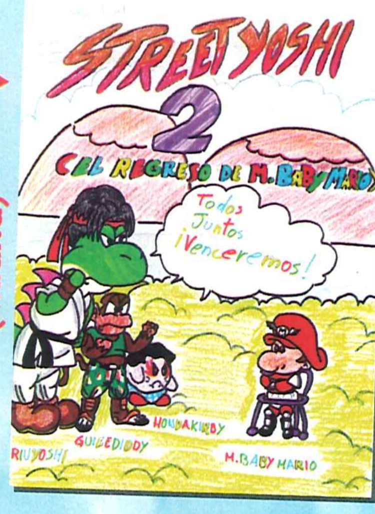


Alex Goenaga Slesarev (Guipuzcoa)



Ezequiel Martín García (Valladolid)



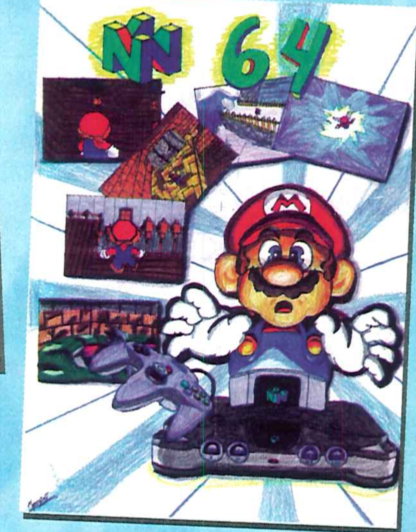


Miguel A. Furrier (Madrid)





Ricardo Vargas Lencina (Málaga)



José Peréz Valencia (Sevilla)

Luís Benítez Chacón (Sevilla)

¡Tenemos nuevo regalo!

¡Hala! Un nuevo aliciente para que nos escribáis cartas divertidas y nos enviéis vuestros dibujos. Y esta vez sí que no podréis quejaros, ¿eh? Menuda bolsa que os tenemos preparada. Útil, bonita, moderna, un lujo. UN LUJO. Ah!! Lo de dentro lo ponéis vosotros, que no va a quedar por el espacio...

Escribid a:

HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Enrolladas

Daniel Vázquez Fernández
(Madrid)

Cachondas

P.D.. Os lo ruego.¡¡No veais los callos que me han salido con el Killer Instinct!! No se si el instinto será asesino, pero te asesina los dedos a combos.

KILLER DEDOS

Pedro Ample Rodríguez
(Madrid)

Con truco

TRUCO

Primera pantalla al empezar teneis que dar 64 veces a la derecha, 2 a la izquierda, 12 hacia arriba y 102 veces al botón Y. Este truco sirve para jugar con cayar en las dedas toda la partida

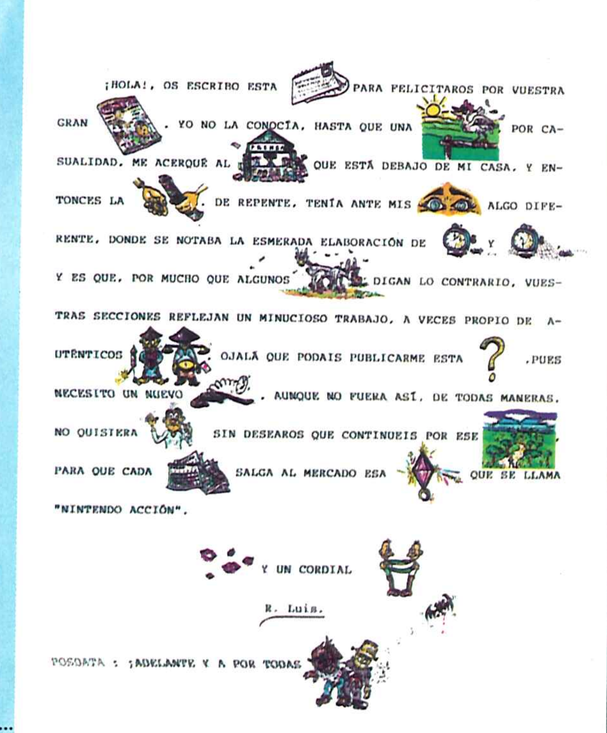
Lorenzo Miranda Usero (Ciudad Real)

De colores

¿HOLA? ¿HAY ALGUIEN AHÍ? ¡NO! ¡QUE PENA!
POR UNA VEZ QUE QUERÍA CONTAR MIS PENAS A ALGUIEN NO HAY NADIE.
BUENO, NO IMPORTA. SÓLO QUERÍA QUE ME ENVIARAIS EL RELOJ DE MARIO POR ESTA SIMPATIQUÍSIMA CARTA SPECIAL EDITION.
LA VERDAD ES QUE ME ESTÁ QUEDANDO GUAY ¿NO?

Daniel José Pedrosa César (Almería)

Creativas


¡HOLA!, OS ESCRIBO ESTA PARA FELICITAROS POR VUESTRA GRAN . YO NO LA CONOCÍA, HASTA QUE UNA POR CASUALIDAD, ME ACERQUÉ AL QUE ESTÁ DEBAJO DE MI CASA, Y ENTONCES LA . DE REPENTE, TENÍA ANTE MIS ALGO DIFERENTE, DONDE SE NOTABA LA ESMERADA ELABORACIÓN DE Y .
Y ES QUE, POR MUCHO QUE ALGUNOS DIGAN LO CONTRARIO, VUESTRAS SECCIONES REFLEJAN UN MINUCIOSO TRABAJO, A VECES PROPIO DE AUTÉNTICOS . OJALÁ QUE PODAIS PUBLICARME ESTA ? .PUES NECESITO UN NUEVO . AUNQUE NO FUERA ASÍ, DE TODAS MANERAS, NO QUISIERA SIN DESEAROS QUE CONTINUEIS POR ESE PARA QUE CADA SALGA AL MERCADO ESA QUE SE LLAMA "NINTENDO ACCIÓN".

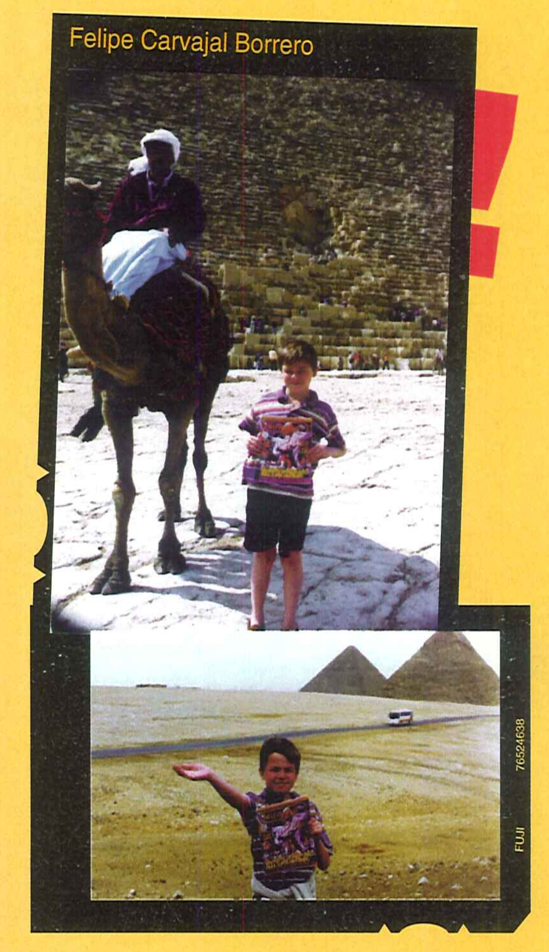
Y UN CORDIAL

R. Luis.

POSDATA : ¡ADELANTE Y A POR TODAS

Ramón Luís Montejano Sampedro
(Madrid)

¡Ahora tu imaginación tiene premio!



Felipe y Juan José se llevan este mes nuestro premio a la originalidad y nuestra más ferviente enhorabuena. Gracias, de paso, Felipe, por llevarnos a todas partes. E idem para ti, Juanjo, por seguir creyendo en los dioses del videojuego.





Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

Super Nintendo

Secret of Evermore

Por fin en casa

Fin de trayecto. A partir de ahora no habrá secreto que se os resista en el mundo de Evermore. Podéis contárselo a vuestros amigos, ir dándoles pistas poco a poco. Que se note que sólo vosotros controláis el tema. Antes, eso sí, empollaos la segunda parte de la guía que ahora mismo os entregamos.

Por David García



57. LA PIRÁMIDE. EL REVELADOR

Debéis ir en primer lugar hacia la Gran Pirámide, que está al **sur del campamento de Horacio**. Para llegar allí, tendréis que utilizar por primera vez el **revelador. Sin él no podréis** construir un **puente sobre un gran agujero.**



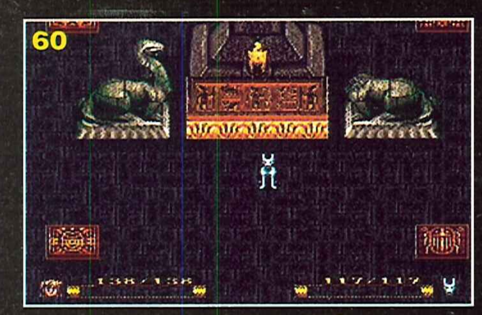
58. COLABORACIÓN CANINA

Para entrar en la pirámide necesitaréis la ayuda del **perro**. Primero situáis al muchacho sobre la **baldosa que abre la puerta. Y luego pulsáis SELECT** y os metéis dentro. Quedaos en la sala donde hay **4 interruptores** con forma de caras.

59. LA DOBLE PUERTA

Con el perro a salvo en la pirámide, no tenéis más que subir por las **escaleras de la izquierda** hasta llegar a una puerta. Debéis **rodear la pirámide** para pasar por ella, ya que hay una **grieta** que os impide el paso. Pero ahí está el engaño: al dar la vuelta, llegaréis a **otra puerta** que no es la que inicialmente habéis visto, sino otra exactamente igual colocada al lado contrario. Desde esa puerta tan sólo optaréis a conseguir algunos objetos. Para llegar a la puerta buena tendréis que buscar la salida que os conduzca a lo **alto de la pirámide.**







60. EL OTRO LADO DE LA PIRÁMIDE

La otra puerta conduce a un verdadero **arsenal de tesoros**. Todos muy necesarios para el bien del aventurero. Pero ésta es ,además, la zona en la que **el perro deberá colaborar más** con vosotros. Desde la sala central, debe **presionar los interruptores** que os abran las puertas por las que necesitáis pasar.

61. LOS HIJOS DE ANUR

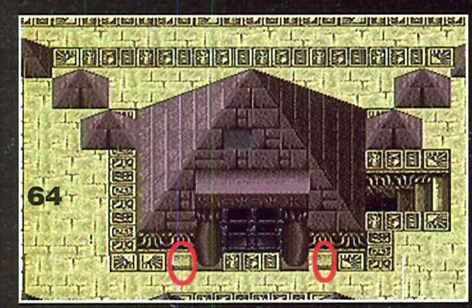
Tras haber recogido los tesoros, vuestro perro os abrirá una puerta que os conducirá ante **dos enemigos de más categoría** que los anteriores, aunque tampoco llegan a ser enemigos finales. Se trata de dos protectores de la pirámide conocidos como los Hijos de Anur. **Fuertes pero lentos. La lanza potenciada es ideal.**

62. EL HACHA DE BRONCE

Eliminar a los **Hijos de Anur** es fundamental especialmente porque seréis recompensados con el **hacha de Bronce**. Un arma poderosa capaz de **derribar las paredes de piedra.**





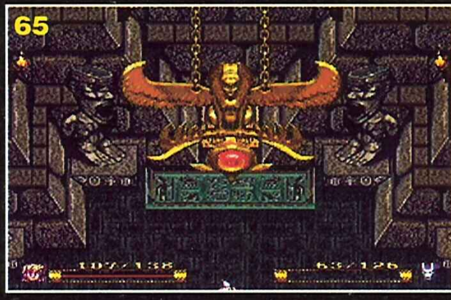


63. LA REUNIÓN CON EL PERRO

Para enfrentaros al verdadero enemigo de la Pirámide vais a **necesitar al perro**, de ahí que sea necesario ayudarle a salir de la sala en la que se encuentra. Para hacerlo, habrá que llegar hasta el muro exterior que la rodea y, con la ayuda del hacha de bronce, derribar la puerta de piedra. Una vez que estéis los **dos juntos tendréis que subir a lo más alto de la pirámide** de nuevo.

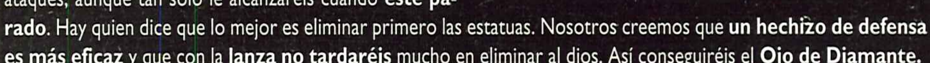
64. MENUDO EQUIPO

Coged al perro y ponedlo sobre uno de los **interruptores** que hay a los lados de la puerta cerrada. Poneos en el otro y se solucionó el misterio. Rimsala os espera.



65. RIMSALA

Rimsala es el **dios que protege la pirámide** de los profanadores, y a su vez está protegido por **seis enormes estatuas de piedra**. El **punto débil** de Rimsala es su **amuleto rojo** y sobre eso debéis concentrar vuestros ataques, aunque tan sólo le alcanzaréis cuando **esté parado**. Hay quien dice que lo mejor es eliminar primero las estatuas. Nosotros creemos que **un hechizo de defensa es más eficaz** y que con la **lanza no tardaréis** mucho en eliminar al dios. Así conseguiréis el **Ojo de Diamante.**



66 Y 67. REGRESO AL CAMPAMENTO

Con el Ojo de Diamante deberéis **regresar al campamento de Horacio**. Allí, su ayudante os entregará la **fórmula de la Huida** para escapar de laberintos, y un **Horacio distinto al habitual** os aceptará la joya sin mucha alegría. **¿Qué estará ocurriendo aquí?**





¿TIENES YA TUS GUANTES DE NINTENDO ACCIÓN?

Pues, a qué esperas...



Estos atómicos guantes marca ***Nintendo Acción*** *pueden ser tuyos. Sólo tienes que enviarnos un truco, un truco original y que funcione, a la siguiente dirección:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4.
28700 SS de los Reyes. Madrid

Si nos encanta, no sólo lo publicaremos, sino que además te regalaremos unos ***súper guantes 'nintenderos'.***

SPAWN

SUPER NINTENDO

Todos los passwords

A continuación os ofrecemos todas las claves para llegar al final de esta difícil aventura made in Acclaim:

FASE 3: 4H253DGF
FASE 4: 4CC138CF
FASE 5: 0C4F458H
FASE 6: D31551FG
FASE 7: 09BF596F
FASE FINAL: DB8D9B4H





Sec Evermore



68. EL TEMPLO DE COLOSIA. LA ENTRADA AL TEMPLO
El lugar en el que se encuentra el **segundo Ojo** está situado al **norte del campamento** y para llegar hasta allí habrá que **volver a utilizar el revelador**. De hecho, a partir de ahora el revelador será el hechizo con el que más trabajéis.



69. LOS INTERRUPTORES
Colosia está repleto de **entradas secretas** que se abren accionando los interruptores con forma de cara. El primero está en una habitación a la izquierda de la primera gran sala. Tendréis que crear un puente con el revelador para pasar por el **pasadizo marcado con un "1"** en el libro de pistas.



70. PUENTES SIN REVELADOR
Esta es la zona más grande y difícil del Templo. Cuando lleguéis a **un enorme vacío, no utilicéis el revelador. Golpead con un arma la estaca de madera** y se creará un puente "temporal".



71. EL SEGUNDO INTERRUPTOR
Una vez cruzado el puente, deberéis buscar la otra cara en el suelo. Está colocada en la **parte superior izquierda del mapeado**. Ese interruptor os abrirá el **pasadizo número 5** de la guía de pistas.



72. VOLVIENDO AL PUNTO INICIAL
El camino de vuelta es algo más complicado, ya que hay que **volver a crear un puente golpeando la estaca**, esta vez con la dificultad de que el puente está algo más alejado y si tardáis mucho en llegar hasta allí, desaparecerá. Lo mejor es que, **antes de activarlo, dejéis el camino libre** de enemigos.



73. MINOTAURO
El interior de la **sala 5 encierra al Minotauro**, una fiera del pasado con muy malas pulgas y una **endiablada velocidad**. Como en otras ocasiones, os recomendamos una **buena defensa, la fórmula de la velocidad y el arma más poderosa** que tengáis. Si lográis eliminarlo, **aparecerá un nuevo interruptor que activa el pasadizo 3.**

74. TRES CARAS
En este momento os encontráis con **tres caras** en el suelo. Al pisar cada una de ellas **se abren o cierran las tres puertas frente a las que están colocadas, pero en diferente orden.**

La única entrada que merece la pena es la de la derecha, y para conseguir que sea la que al final permanezca abierta, **pisad primero la cara de la izquierda, luego la del centro y por último la de la derecha.**





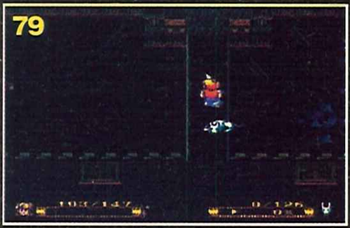
75 y 76. CORRE, CORRE
Al atravesar la puerta llegaréis a una **zona con un nuevo interruptor** o, mejor dicho, con un montón de interruptores. Para poder llegar a ellos tendréis que **cruzar un puente de achacosas maderas.** Utilizad los Dientes de Jaguar y se lo contaréis a vuestros nietos. Bien, para **acceder al último pasadizo (el 2)** debéis **pulsar todos los interruptores** de los que antes hablábamos, **incluido el que hay a la izquierda, una vez que crucéis el puente.**



77. DE TODO
Esta zona es una mezcla de todo lo anterior: **puentes, interruptores y enemigos.** En esta ocasión tendréis que **activar un interruptor (arriba-derecha)** que os abra camino para llegar hasta la sala donde se encuentra el enemigo.



78. TEMPLARIO
En el centro de la sala habita el **templario, un enemigo francamente fácil** de derrotar. Lo único que tenéis que hacer **es agarrar la lanza con fuerza** y ¡a por él! Una vez eliminado, recibiréis como premio la **Lanza de Bronce.**



79. CARGUEN, APUNTEN, DISPAREN
Dirigíos a la sala donde se inicia la aventura en el Templo de Colosia: utilizad la **fórmula de la Huida.** Colocaos en el centro del precipicio; entre la sala donde estaba el primer interruptor y la sala donde se salva. Coged la **Lanza de Bronce** y disparadla.



80. MEGATAURO
Algunos consejos: Utiliza **la lanza más cargada** y que se pueda disparar a distancia. Ármate con una **buena defensa y velocidad.** Cuidado con la confusión, el hechizo que te cambiará los controles. Al final conseguiréis el segundo Ojo de Diamante.



81. LOS OJOS DEL DIAMANTE. ¿DÓNDE ESTÁ HORACIO?
Con el segundo Ojo de Diamante volved al campamento de Horacio y hablad con su ayudante. Descubriréis que **Horacio está cerca del río.** Aprovechad y **descansad un rato allí.**



82. EL FALSO HORACIO
Pegado a la orilla del río está Horacio, ¿o no? Tras entregarle el Ojo de Diamante descubriréis que **el historiador no es tal,** sino un doble suyo. Exactamente el **Emperador de Nobilia,** que **ansiaba los Ojos para conseguir el poder.**



83. EL ALQUIMISTA DE LA CUEVA
De viaje a Nobilia, tras cruzar el puente roto, veréis una **cueva tapada por una piedra**. Con el **Hacha de Bronce podréis derribar la pared** y encontrar en su interior a un **alquimista que os ofrecerá la fórmula de la Absorción**.



84. DE VUELTA A NOBILIA
Otra vez habrá que atravesar el desierto para llegar a Nobilia. Y como siempre no os olvidéis de **descansar en los oasis.**



85. IGNIS
En la misma sala donde vuestro perro os eligió como adversario contra Vigor, encontraréis al **Emperador de Nobilia colocando los Ojos a la Estatua Ignis**. Luchad contra ella como hicisteis con la serpiente Cenagosus, es decir, dejad que el perro se ocupe de los fuegos y atacad a la Estatua. Ya sabéis: **defensa, velocidad y un buen arma. El misterio de Horacio quedará desvelado.**



86. LA AYUDA DE MINI
Tras derrotar a la Estatua Maligna, se forma un núcleo de energía que estallará en pocos instantes. Gracias a **Mini, que lanzará el núcleo muy lejos** de allí, se abrirá un nuevo camino cerca del campamento de Horacio.



87. DE COMPRAS
No resulta imprescindible, pero si **en el mercado de Nobilia compráis un par de Amuletos de Anulación** os vendrá muy bien para solventar problemillas que os encontraréis más adelante.



88. EL CAUCE DEL RÍO
Desde el campamento de Horacio, **id a la derecha y avanzad hacia el norte por el cauce del río seco** formado por la **explosión del núcleo** que lanzó Mini (pantalla 86).
Pronto llegaréis hasta una **enorme catarata** por la que deberéis dejaros caer.

89. OCTOPUS
Echando un ojo al **plano del Libro de Pistas** os resultará **muy fácil llegar hasta Octopus**. Se trata de un **enorme pulpo**, no muy complicado, del que **sobre todo habrá que prestar atención a sus tentáculos**. Por lo demás, nada del otro mundo. En un periquete acabaréis con él.

SECRET OF EVERMORE
SUPER NINTENDO
Colección de trucos







• *Id con la máquina voladora a Nobilia, entrad en el palacio y allí os encontraréis con dos estanques. Rebuscad por el borde derecho del estanque de la izquierda y encontraréis* ***2.500 monedas de oro****. (Gracias a* ***Roberto Martín****, de Medina del Campo, Valladolid).*

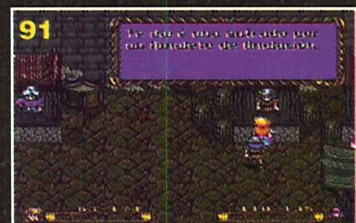
• *En* ***Nobilia****, en la parte baja del mercadillo, os encontraréis con un viejo que cree ser un profeta. Hablad con él y, tras unas extrañas combinaciones de elementos y textos que aparecen por si solos, pulsad el* ***botón Y*** *(nunca el B). Conseguiréis la armadura* ***"Capa del Centurión"****. (Gracias a* ***Daniel Fernández Rubio****, de Madrid).*

• *Si habéis llegado a Ebony y tenéis la avioneta, id a Nobilia y meteos en el* ***palacio sobre la Estatua del Perro Sagrado****. Caminad hasta la tercera estatua de la parte derecha y pegaos contra el agua hasta llegar a los ladrillos. Allí encontraréis todas las perlas invocadoras que queráis. (Gracias a* ***Juan Sánchez Fernández,*** *de Madrid).*



90. GÓTICA. SALIENDO DEL POZO

Tras derrotar a Octopus, un buen señor os sacará de esas tierras y os **llevará a Gótica**. También **rescatará a vuestro perro** que a partir de ahora adoptará la forma de **caniche rosa.**



91. UN NUEVO MERCADO

Una vez que estéis en la ciudad os encontraréis otro **mercado mucho más pequeño que el de Nobilia**. Si no lleváis ingredientes en vuestra bolsa, tan sólo podréis **adquirir la Capa Oscura**. Pero la **compra más interesante** será una **entrada para ver el espectáculo de monstruosidades**. Para adquirirla, necesitaréis el **Amuleto de Anulación**, de ahí que en la pantalla 87 os recomendábamos adquirir más de uno.



92. PARA LOS QUE NO TENGAN AMULETO

En caso de no tener el Amuleto, tendréis que ir a la derecha del mercado y ascender hasta llegar a una casa en cuyo interior encontraréis a una señora que os dirá que **su marido tiene complejo de rey**. A la derecha de esa casa, entrando por el exterior, hay una **entrada secreta a una habitación**. Buscad **en los cofres** y encontraréis el **Amuleto.**



93. EL ESPECTÁCULO VA A COMENZAR

Con la entrada del espectáculo en la mano, acudid a la **izquierda del mercado y subid por el callejón** hasta llegar a un señor que grita las delicias del show. Dadle vuestra entrada y presenciad las deformidades. En la última veréis a **vuestro perro, que a la más mínima oportunidad se escapa.**



94. LA CARRERA DE CERDOS

Lo más típico de Gótica es su **carrera anual de cerdos**. Vuestro acompañante canino, sin quererlo, participa disfrazado de puerco y gana. El premio para el ganador es una cena en el castillo de la reina.

95 y 96. UNA CENA DESASTROSA

Llegados al palacio real, vuestro perro decide investigar por su cuenta y va a parar a manos del cocinero que pretende servirlo como segundo plato. El caniche consigue escapar y llega a los conductos de aire. Las **direcciones para llegar hasta el salón** en el que se ofrece la cena son: izquierda, arriba, izquierda, arriba, izquierda, chorro de aire, izquierda, arriba, derecha, conducto de aire, derecha, arriba, derecha, abajo, derecha, abajo, derecha, chorro de aire, conducto de aire oculto tras la librería, izquierda, abajo, derecha, abajo, derecha, arriba, derecha, arriba, derecha, chorro de aire, derecha, salida, abajo, conducto de aire, arriba, derecha, arriba, izquierda, abajo, izquierda, abajo y chorro de aire.



97. A LAS MAZMORRAS

El enfado de la reina hace que acabéis en las mazmorras. Para escapar de allí habrá que **derrotar a 5 monstruos** ya conocidos y luego introducirse por la **última caverna de abajo a la derecha.**



98. POR LAS ALCANTARILLAS

La pestilencia hace que vayáis **perdiendo** parte de la **energía**. Es bastante fácil encontrar la salida. Basta con que os **dejéis arrastrar por las aguas fecales** hasta que podáis desembarcar sobre tierra firme. Justo antes de salir veréis a un anciano que os ofrecerá la **fórmula de la corrosión.**



99. CHARLANDO CON LA REINA

Tras salir de las cloacas estaréis de nuevo en el Palacio. Un ayudante real os llevará ante la reina, que os encomendará la misión de **acudir a su antiguo castillo.**



100. EL TABLERO DE AJEDREZ

Para llegar al antiguo castillo tendréis que atravesar un pequeño laberinto que lleva hasta un **tablero de ajedrez** presidido por el **Yelmo Negro**, otro enemigo final. Utilizad el hechizo de la velocidad y vuestra arma más potente. Su eliminación abrirá un **pasadizo** en el tablero que os conducirá a las puertas de un **complicado bosque.**



101. UN DÍA DE CAMPO

El camino por el bosque es arduo y confuso. La información más válida es que **avancéis** por aquellos caminos donde **veáis un animalejo escondido entre las ramas** de los árboles. Esos animales tan sólo aparecen en el **camino correcto.**



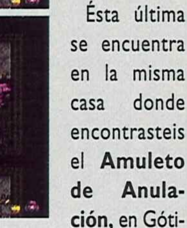
102. CHICO SOMBRA

Para poder seguir avanzando por el bosque deberéis **enfrentaros a vuestra propia sombra**. Ella es especialista en el uso de la **fórmula del puño y de la tormenta,** por lo que una buena defensa es fundamental. También es tan rápida como vosotros, excepto si potenciáis vuestra velocidad con la fórmula correspondiente. Eliminadla y recibiréis la **Espada Sagrada**. Poco más tarde os encontraréis con un **fiero dragón.**

105 y 106. DESOLADOR

La ciudad está totalmente desierta. Tan sólo os veréis las caras con un **comerciante** que a la vez es **posadero,** y una **vieja hechicera** que os entregará **el hechizo de la recuperación.**





Ésta última se encuentra en la misma casa donde encontrasteis el **Amuleto de Anulación,** en Gótica, y para llegar hasta ella hay que entrar por el mismo pasadizo. **Al final espera Verminator.**



103 y 104. ¿¿GÓTICA??

Después del bosque os espera una **réplica exacta a la ciudad de Gótica, pero desierta.** Comenzamos por las alcantarillas y seguimos por una calabozo casi idéntico al que os enviaron tras la cena que estropeó vuestro perro. Hay que hacer lo mismo: eliminar a todos los bichos para luego **salir por la última celda.**





107. EL CASTILLO DE EBONY. LA REINA CELESTE

Llegados al nuevo palacio descubriréis a la verdadera **Reina Azul**. En efecto, la anterior resultó una impostora, una sombra maligna más. Su verdadera Majestad os contará que **ella también es de Podunk** y que participó en el fatal experimento. La reina os pedirá **ayuda para derrotar a su doble fatal,** y para facilitaros la labor os entregará **5 perlas** invocadoras.



108. EL INVENTOR CHIFLADO

Al este del palacio vive un **inventor** cuya aportación puede ser vital para el final de la aventura. Antes de llegar a él, os mediréis en combate con una serie de monstruos menores que no os tienen que inquietar lo más mínimo. El inventor os propone hablar con su hermano chatarrero que vive al Norte y os entrega el **Hacha del Caballero**, que está en el baúl que hay a la izquierda.

109 y 110. DE CAMINO A LA CHATARRERÍA

Antes de nada, recorred todo el castillo en **busca de cofres**. A la izquierda del comedor encontraréis a un **alquimista** en una sala. Este señor será capaz de daros el super-hechizo de la **Supercuración** si respondéis a la pregunta que os haga. Si falláis, dejad que pase un tiempo y volved a intentarlo. Si os sirve de algo, la respuesta en nuestro caso era que en su mano tenía 8 canicas. Para llegar a la chatarrería tendréis que **alcanzar los calabozos** (abajo en el comedor y luego a la izquierda) y allí meteros por la **tercera puerta a la derecha** del primer piso. Así **accederéis a las alcantarillas**. Avanzad al norte derribando las barreras con el Hacha del Caballero y llegaréis a la **Torre del Chatarrero.**





THE MASK
SUPER NINTENDO

Menú con más opciones

*Empezamos dando las gracias a nuestro colega de Carcaixent, en Valencia, **Juan Moreno Arrebola**, por el magnífico truco que nos ha enviado para el juego 'La Máscara'. Se trata de un jugoso menú con unas cuantas opciones. Para visualizarlo, acude **a la pantalla de opciones y pulsa A, B, X, Y, L, R, L, A y B**. Aparecerá una nueva opción (Cheat options) entra las ya existentes. Evidentemente contiene la **ansiada inmunidad, un selector de nivel** y muchas más sorpresas.*

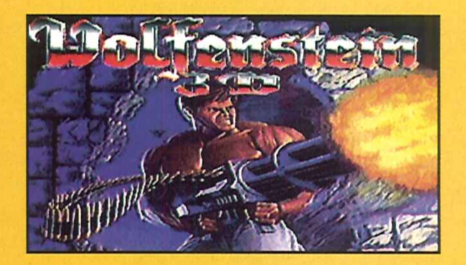
MASK'S GAME OPTIONS
CONTROLLER OPTIONS
PLAYER OPTIONS
MUSIC AND SOUND OPTIONS
CHEAT OPTIONS
GAME CREDITS
EXIT
USE THE UP/DOWN ARROWS TO SELECT THE ITEM THEN PRESS START.

CHEAT OPTIONS
INFINITE LIVES - OFF
INFINITE HEALTH - OFF
INFINITE MORPH - OFF
LEVEL SELECTOR - OFF
USE THE UP/DOWN ARROWS TO SELECT THE ITEM. USE THE LEFT/RIGHT ARROWS TO CHANGE THE OPTION.
PRESS START WHEN DONE.

WOLFENSTEIN 3-D
SUPER NINTENDO

Inmunidad

*Sin más comentarios: si quieres ser invencible, obtén la pantalla del mapa (pulsando **SELECT en cualquier momento del juego)** y allí presiona **B, ARRIBA, B y A.***

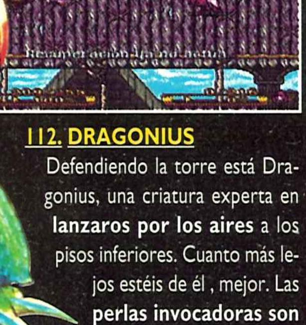


Secret of Evermore



111. LA ESCALADA

El hermano del inventor espera en lo más alto de la torre, pero subir no será precisamente fácil: gusanos y dragones entorpecen el camino. Tened siempre bien cargada la lanza y **subid por el camino de la derecha**. Pronto veréis una puerta, atravesadla y casi estaréis en la cumbre.



112. DRAGONIUS

Defendiendo la torre está Dragonius, una criatura experta en **lanzaros por los aires** a los pisos inferiores. Cuanto más lejos estéis de él, mejor. Las **perlas invocadoras son útiles y potentes.**



113. EL CHATARRERO

Finalmente, Dragonius resulta ser un juguetón que no quiere más que pasar un buen rato a vuestra costa. Chatarrero, que así se llama el hermano del inventor, os entregará la **fórmula del Relámpago** y os proporcionará un vehículo para regresar a la Torre de Marfil: el propio Dragonius.



114. LA REINA MALVADA

El dragón os llevará hasta el alcantarillado de Torre de Marfil. Desde allí debéis ir a los **aposentos reales** y salir por la puerta de la izquierda donde **os esperan dos títeres** que protegen a **Mungola**. Olvidaos de ellos y centraos en el jefe. Aunque su capacidad de ataque es muy baja (dadle con la lanza), su resistencia es elevadísima. Para que aparezca en escena, deberéis **derrotar a los títeres una vez**. Después, la reina malvada desaparecerá por sí sola.

115. QUÉ GRAN INVENTO

Volved a atravesar el tablero de ajedrez y estaréis en el castillo de la verdadera reina. El inventor os espera con noticias: **él puede haceros volver a casa**, pero para conseguirlo debéis ayudarle a **recuperar los Ojos del Diamante** y un par de piezas que le permitan acabar de construir el cohete que os envíe a Omnitopia. De momento, os conformaréis con un **aeroplano** que os trasladará a los mundos que necesitéis visitar.



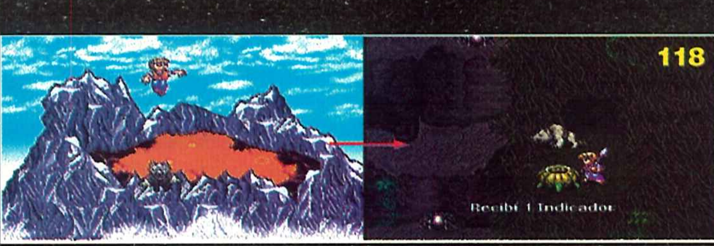
116. ¡CUÁNTO TIEMPO, OJOS DE FUEGO!

Las dos piezas están próximas a los dominios de Ojos de Fuego. Antes de nada acudid a la cabaña de **Corazón Valiente** y así conseguiréis la fórmula de la **Cura Milagrosa**. Además, obtendréis información sobre la primera de las piezas. Ya sabéis que está en la **Ciénaga de los Escarabajos**.



117. SUPER TRAX

Tras volver a recorrer el mismo laberinto de huesos carcomidos, llegaréis ante un **Trax mucho más poderoso**, aunque vosotros también habéis acumulado bastante experiencia. La **lanza, la supercuración y la defensa** son buenos aliados en esta ocasión. La victoria hará que **aparezca la rueda, la primera de las piezas.**



118. LA CUMBRE DEL VOLCÁN

La segunda pieza está **cerca del volcán**. Para conseguirla, deberéis llegar hasta la cumbre en la que os hicisteis con la **fórmula de la levitación**. Tras la explosión, el volcán está lleno de lava por lo que nuestro jovenzuelo no puede aterrizar allí, aunque sí en una zona cercana en la que hay un **canasto**. Sorpresa, en su interior encontraréis el **indicador**.

119 y 120. A POR LOS OJOS DE FUEGO

Volved al planeador y **aterrizad en Nobilia**. Allí os encontraréis con Horacio, que os informará de que Mini se ha proclamado rey de los Oglins y se ha llevado los Ojos del Diamante a la Pirámide. También os dará una fórmula fundamental: **la Barrera**. Después, **volad a Crustacia** y, si no tenéis guindilla, visitad a Fétido y seleccionad el **hechizo de levitación**. Desde allí, tendréis que cruzar el puente que conduce al campamento de Horacio. Si tenéis revelador podréis tender un puente sobre el agujero del Sur, en caso contrario, id por el cauce del río seco, hacia el sur. Así llegaréis ante una **cueva cercana a la pirámide.**







121. LOS DOMINIOS DE MINI

En el interior de la cueva encontraréis una piedra. Aplicad allí la **levitación** y veréis como ésta se posa sobre una interruptor en el suelo. Poneos en el otro y colocad al perro en el tercero. De esta manera **se abrirán las puertas** que conducen a Mini.



122. NO VIOLENCIA

Tomad la **puerta del centro y meteos una y otra vez por el mismo teletransportador**. En poco tiempo llegaréis hasta Mini quien, proclamándose pacifista, **os entregará los Ojos del Diamante sin que tengáis que enfrentaros a él.**



123. EL COHETE

Con todas las piezas en vuestro poder, regresad donde está el **inventor**, a ver qué os tiene preparado. Pues nada, no está nada mal. Un **señor cohete en el que viajar a la última zona del juego: Omnitopia.** Esto no lo esperabais, ¿eh?



124. LA RECTA FINAL

El cohete aterriza en una zona tranquila. El **perro** se ha vuelto a transformar, esta vez en un **robot**. Sólo podréis avanzar por los **caminos metálicos** y deberéis llegar hasta la **columna de luz**, que os trasladará hasta la superficie de Omnitopia.

125. LA ESPADA LASER

En ese nuevo punto en el que os encontráis, veréis una **sala abierta con un ordenador** en su interior, que controla a los **prisioneros de Omnitopia.** Hay **tres prisioneros**, dos de ellos expertos luchadores y un tercero que os entregará la espada. **Empujad las palancas** que hay bajo el ordenador hasta conseguir vuestro objetivo. Una advertencia: en esta última fase el **poder del arma del perro es enorme**, por lo que aconsejamos que lo mantengáis siempre activo (vivo).



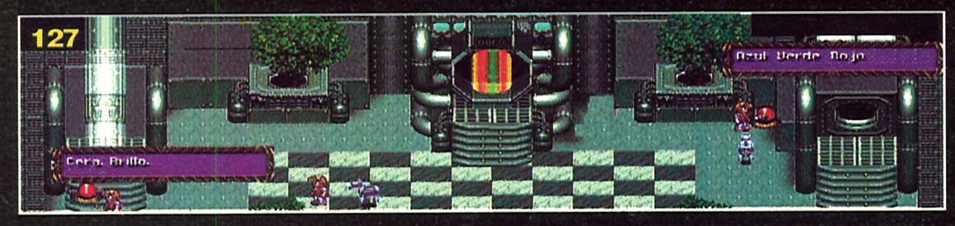


127. EL CAMINO CORRECTO

Empezáis en **A1**, de allí habrá que ir a la derecha, a **A2**. Descended por el conducto del centro de la sala. Ahora os encontráis en una zona segura en la que podéis **comprar y salvar** el juego, y lo más importante: bajando desde esa pantalla os toparéis con dos robots de limpieza, uno de los cuales os dará un **código de color**. Avanzad a la izquierda y coged el haz de luz para aparecer en **B2**. Algo más abajo está **C2**, donde debéis dirigiros.

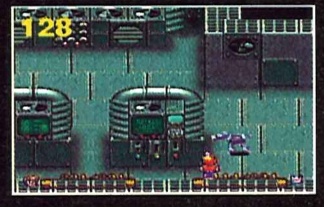
126. EL PERRO LÁSER

En esta zona debéis hacer que el **perro, utilizando los conductos del aire**, elimine todos los disparadores láser para abrir los caminos.



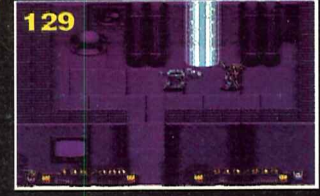
Volved a descender por el agujero central y poned la **palanca en ON** para que funcionen los ventiladores. Una vez que regreséis, gracias al haz de luz, id hacia la izquierda **(C1)**, descended por el conducto central e introducíos por el teletransporte de la derecha. Así llegaréis a **D1**. El siguiente paso es ir a la derecha para alcanzar **D2** y luego **D3**. Allí descendéis por el agujero.

128. LA ALARMA



Recordad el código que os dio el robot en A2 e introducidlo en la consola para **desactivar la alarma**. Debajo de la computadora veréis tres luces que cambian de color dependiendo del número que introduzcáis. Haced **coincidir los colores con el código** que sabéis y despejaréis el camino. El resto de ordenadores controlan las luces: dejadlas todas **apagadas.**

129. EL BUEN CAMINO II



Una vez desactivada la alarma subid a **C3**, y luego a **C4**, que está a la derecha. Bajad por el agujero central y teletransportaros a **B4**. A la izquierda está **B3**. De nuevo bajad por el agujero central y transportaos a **A3**. A la derecha está el destino: **A4**.

130. EL PROFESOR RUFFLEBERG



En A4 espera el profesor Ruffleberg. Tras un largo diálogo llegáis a la conclusión de que la manera de volver a casa es **regresar al Tablero de Ajedrez** y conseguir el núcleo de energía para derrotar a Sebastrón. El profesor os presta su nave.

131. LA FÓRMULA DE REGARGA

Conseguid el núcleo, y el profesor os hará un regalo vital: la fórmula de la **recarga**, imprescindible para derrotar a Sebas.





132. SALVANDO LA PARTIDA



Volved a A1 y marchad desde allí al descampado en el que aparecisteis tras aterrizar con el cohete del inventor. En la esquina inferior izquierda encontraréis un **ordenador** que se activa con el **núcleo de energía**. Tan sólo os queda tiempo para **grabar la partida** y teletransportaros al escenario final.

133. LA LUCHA FINAL

Tras **empujar a las bombas** con la espada para destrozar los ventiladores (cuando estén rotos, bastará con tocarlos con la espada láser para eliminarlos) comenzará un auténtico desfile de criaturas malignas. Con los hechizos de **barrera, recarga, supercuración y renacimiento** no tendréis problemas para eliminar a Sebastrón y sus bichos.

TOTAL CARNAGE
SUPER NINTENDO

Voces secretas

Empieza a jugar y, cuando tengas ***entre 1.000 y 2.000 puntos****, pierde todas tus vidas. Entonces, en* ***la pantalla de puntuaciones****, a la hora de escribir tu nombre, coloca estas letras:*

YAWDIM.

Pulsa derecha y accederás a una pantalla especial donde deberás presionar ***A, B, X o Y para escuchar*** *unas voces muy extrañas. Curioso el truco.*

SPANKY'S QUEST
SUPER NINTENDO

Test de sonido

Por si aún no habías escuchado todas las melodías que el equipo de músicos de Natsume ha introducido en este simpático cartucho, aquí tienes la oportunidad. En la ***pantalla de passwords****, escribe lo siguiente:*

0 1 1 7

Y test de sonido al canto.

MONSTER MAX
GAME BOY

Passwords en 3D

Un lector anónimo nos ha enviado esta bonita colección de claves para el genial cartucho de Game Boy. Tomad nota.

Nivel 2: B3LPW?LM
Nivel 3: J7DBJN!I
Nivel 4: -WZNTYRH
Nivel 5: TKNRX?Y5

BUGS BUNNY
GAME BOY

De nivel en nivel

Escribe ***XHO2*** *en la pantalla de passwords. Irás a parar al nivel 80. Ahora pulsa arriba o abajo para pasar de fase.*

Super Nintendo

SPIROU

Al rescate del Conde Champignac

Una vez más nos vemos en la obligación de ayudar a otro personaje de comic a solucionar sus problemas. En esta ocasión el aventurero es Spirou, uno de los personajes más simpáticos y queridos por todos. Está claro que no podemos negarnos a echarle una manita.

Por David García

Fase 1: Las calles

Las calles de Nueva York son duras, pero para Spirou eso de andorrear por los barrios bajos no tiene mayor problema. Los **principales obstáculos de esta fase** son los **taxis aparcados sobre la acera** que impiden que nuestro héroe continúe su camino. Para sortearlos tendrá que **introducirse por las puertas de los edificios cercanos** (y que estén abiertas) y así **avanzar por los tendidos eléctricos**. Como es lógico, este sistema no es muy seguro, sobre todo por las descargas y por las palomas que picotean cualquier cosa que tengan a mano (bueno, o a pico). Un buen sistema es **no saltar hasta que se produzca una descarga**, así, además de evitar el calambrazo, se atontarán las palomas con lo que el camino quedará despejado. En algunas ocasiones **no encontrarás ninguna puerta** que acceda a nuevos lugares. Tranquilo, seguro que habrá cerca un **cubo de la basura al que subirse** para pillar la escalera salvadora.

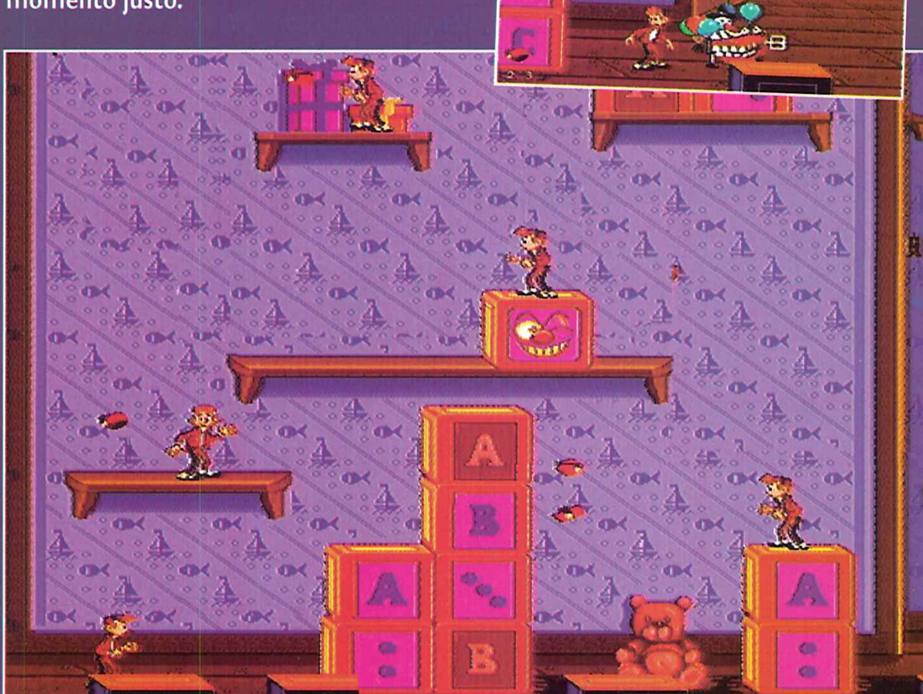




Fase 2: La Tienda

Para llegar hasta las estanterías, común denominador de este nivel, **Spirou podrá mover las cajas para formar una especie de escalera** a la que encaramarse. Otra cosa importante es que al descender del primer bloque de cajas, Spirou deberá **rebotar sobre la panza de un osito de peluche** si no quiere caer al tremendo agujero que hay en el suelo. Y algo parecido ocurre con los **dragones: si los tocas por los laterales perderás energía**, pero si saltas sobre ellos, actuarán a modo de **catapulta impulsándote a lugares más elevados**.

Lo más difícil de esta fase son los **muñecos que van soltando globos de colores**. Nuestro protagonista deberá ir pasando de un globo a otro (mientras está en el aire) hasta llegar a zonas de tierra firme sobre las que poder posarse. Tendrás que ir **cambiando de globo** siempre que el que te sujeta esté **a punto de explotar. En el momento justo.**





Este Spirou engaña. Al principio no tiene secretos, luego se vuelve peligroso.

DRAGON
SUPER NINTENDO
Barra azul infinita



*Lo cierto es que no nos podemos quejar de la colaboración de nuestros lectores. Esta vez ha sido **Agustín Lara Palacios,** de Sevilla, quien ha tenido la gentileza de mandarnos un truco con el que hacer que Bruce Lee tenga siempre su barra azul al máximo. Se trata de meterse en el **menú de opciones** y allí poner el **sonido en mono** para luego pulsar la combinación **SELECT, A, L, A, R, Y.** Si la cosa ha funcionado aparecerá una nueva opción que, al ponerla en On, convertirá en infinita la barra azul.*

NBA LIVE '96
SUPER NINTENDO
Más jugadores



*Si recordáis, hace ya unos meses que os ofrecimos la posibilidad de añadir nuevos nombres al plantel de jugadores que exhibía el fantástico NBA Live 96. La cosa era así: Se escogía la opción **Roster Setup Menu y desde allí Edit Player**. Se marcaba un jugador y se introducía el nombre nuevo. Pues bien, aquí van algunos nombres más, de rookies (novatos) y gente rara:*

ALLEN • BANKS • BEST • BOYCE •EDNEY • FINLEY • LEWIS • MARTIN •MEYER • PELLE • RENCHER • ROE •TARLAC • TRENT • ZIDEK • CHOW •AIR DYCK •ENZO • ICE • TED M. •NORVELL • SAB • TRAZ

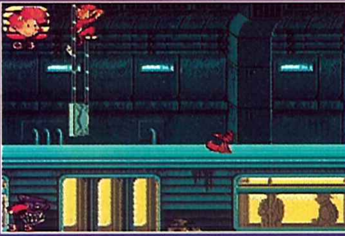




Fase 3: El Metro

Spirou es diferente, eso está claro. Tan diferente como para **viajar sobre los vagones del metro** en vez de en el interior, como sería lógico. Pero no, ahí le tenéis, intentando llegar sano y salvo al final del túnel. Para ello habrá que evitar dos tipos de problemas fundamentales: el primero, las **señales de tráfico que irán apareciendo periódicamente**. A algunas habrá que **saltarlas** y con otras habrá que **agacharse**, dependiendo de la posición que ocupen en la pantalla. El segundo problema es la **aparición del malo** (mala, en este caso) de turno, disparando a Spirou con su pistola láser. Una fácil manera de esquivarla pasa por **saltar y colocarse tras ella justo antes de que os ataque**. A todo esto tendréis que prestar atención al saltar, para **no caer en los huecos que hay entre vagón y vagón**. A modo de consejo final, baste decir que lo mejor es **intentar permanecer la mayor parte del tiempo en la mitad derecha de la pantalla,** ya que de esta manera, aunque seas alcanzado por una señal de tráfico, siempre **tendrás tiempo de agarrarte y volver a subir** a lo alto del metro.







Necesitaréis lucir vuestras mejores dotes de habilidad y precisión, a partes iguales, a lo largo de todo el juego. Sin duda todo un reto.

Fase 4: La Fábrica

Una de las fases más largas del juego y más típica dentro del estilo de las **plataformas**. Por mucho que podamos deciros, nada será tan importante como la habilidad que demostréis. Los peligros son múltiples: **zonas de lava incandescente** atravesadas por cadenas en las que colgarse, **cintas transportadoras** con enormes artilugios para aplastar todo lo que corra por allí (incluido Spirou), **arañas indestructibles** y un montón de cosas más.

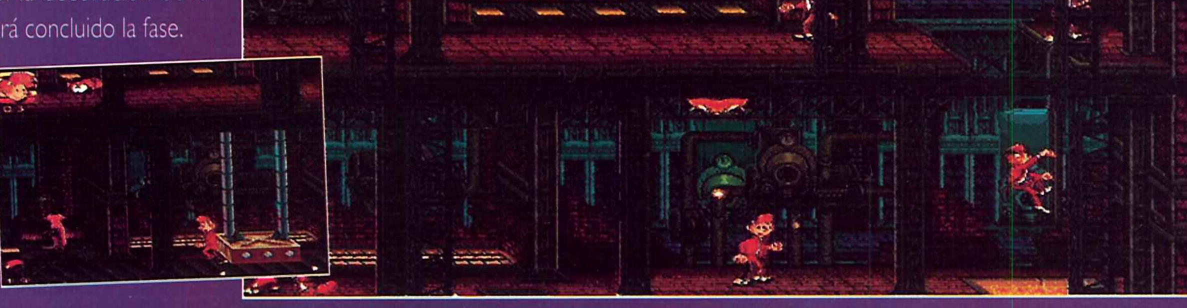


Algo importante en esta fase es la necesidad de practicar un nuevo movimiento: el **"Deslizamiento"**. Habrá que utilizarlo para **pasar por zonas muy estrechas**, y se realiza así: comienza a correr pulsando el **botón verde** y, en el momento justo, presiona **abajo + salto (botón amarillo)**; así Spirou deslizará su cuerpo serrano que es una maravilla y podrá acceder a nuevas zonas.

Ya sólo nos queda una cosa por decir: cuando lleguéis al final de la fase, parecerá que os encontrarais en un **callejón sin salida**, pero no desesperéis: fijaros que a la derecha hay una **pequeña escalera camuflada** con la decoración de la pantalla, subid por allí y habrá concluido la fase.

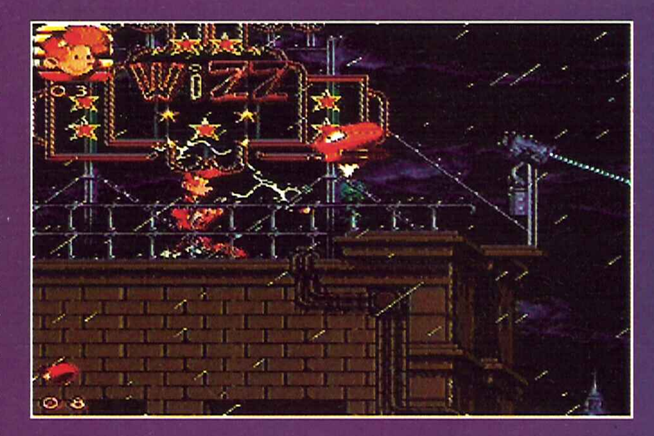






Fase 5: Los Tejados

Spirou ha decidido visitar los tejados de todos los edificios de la ciudad. Hay **varias posibilidades para pasar de un edificio a otro**; la primera, los **cables**, pero para ello necesitará la polea que suelta el enemigo volador cuando lo eliminéis. Un par de cosillas sobre este sistema: **una misma polea solo valdrá para un sólo cable**. Y tendréis que soltar la polea antes de llegar al final del cable o acabaréis mal.



La segunda posibilidad es **subir por las escaleras** que hay en los laterales de los edificios. Y la tercera, y más complicada, es utilizar las **mariposas gigantes**. En la mayoría de ocasiones tendréis que saltar de una a otra calculando el instante exacto, y en algunos casos deberéis abandonar el improvisado vehículo lo más rápido posible.

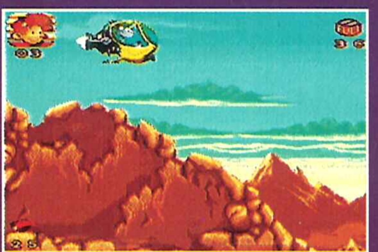
Al final de la fase espera el **primer enemigo final:** una nave espacial rodeada por dos esferas protectoras y que oculta una valiosa clave. Lo primero es disparar contra ellas (las esferas), con lo que la nave quedará a merced de tus disparos. Aún así no descuides sus movimientos. Por si acaso, ahí tienes la **clave para la fase 6.**

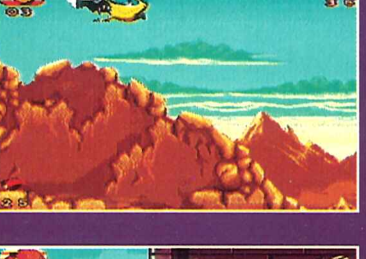


Fase 6: La Persecución

Olvidad por un momento que estáis jugando a un cartucho de plataformas, porque Spirou se ha convertido en un piloto y esta fase resulta lo más parecido a un **matamarcianos**. Poca cosa hay que decir: simplemente que lo principal es **matar a una especie de peces gordos** que esconden depósitos de fuel y sin cuya ayuda es imposible continuar. **Cógelos todos** porque con **uno que se te escape**, la experiencia como piloto habrá concluido.

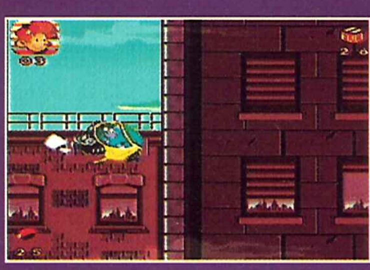






Además, presta especial atención a las **paredes de los tuneles**; sus afilados salientes pueden enviarte al otro barrio. Por lo demás, nada del otro mundo aunque el cambio resulta gratificante.





NOSFERATU
SUPER NINTENDO
Seleccionar Nivel y cristales de poder al máximo





Para comenzar desde cualquier nivel del terrorífico Nosferatu selecciona el ***modo Configuración*** *y, una vez dentro, sitúate sobre la* ***opción Exit y presiona: L, L, R, R, R, L, L, L.*** *Ya no tienes más que pulsar arriba o abajo para seleccionar el nivel deseado.*

Pero si lo que de verdad quieres es poner los cristales de poder (Power Crystals) a tope no tienes más que ***pausar el juego*** *y presionar*

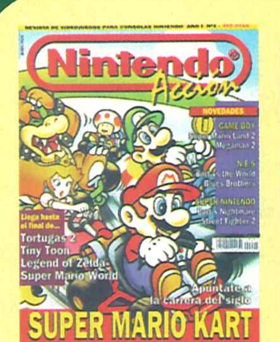
ARRIBA, X, DERECHA, A, ABAJO, B, IZQUIERDA, Y.

SEA QUEST
SUPER NINTENDO
Menú secreto

Para acceder a un completísimo menú secreto, debes comenzar la primera misión y pulsar SELECT. Aparecerá el panel de mandos central. Una vez allí presiona

L, R, B, A, IZQUIERDA, DERECHA, X, Y, ARRIBA y ABAJO.





NA 1. Guías: Super Mario World • Tortugas Ninja 2 (GB) • Legend of Zelda (NES) • Tiny Toon (GB)



NA 2. Guías: Street Fighter II • Bart vs. the World (NES) • Hook (GB) • Super Tennis • Mario NES Open • Super Mario World



NA 3. Guías: Bart's Nightmare • Star Wars (NES) • Battletoads (GB) • SF II • Maniac Mansion (NES) • Dragon's Lair (GB) • Super Mario World



NA 4. Guías: Battletoads (NES) • Super Adventure Island • Batman (GB) • Tom & Jerry (NES) • Megaman (GB)



NA 5. Guías: Super Star Wars • Dr. Franken (GB) • Batman, Return of the Joker (NES) • Super Parodius • Panic Restaurant (NES) • S. Mario Land II (GB)



NA 6. Guías: Prince of Persia (GB) • The Magical Quest • Megaman II (GB) • Legend of Zelda • T2 Coin Op (GB) • Hammerin' Harry (NES)



NA 7. Guías: Tortugas Ninja IV • Robocop 3 (NES) • Crash Dummies (GB) • Rockin' Kats (NES) • Another World • The Jetsons (GB) • Super Swiv



NA 8. Guías: Jacky Chan's (NES) • Another World • Joe & Mac (GB) • Pushover



NA 9. Guías: Tiny Toon Adventures • Robocop 3 • Hudson Hawk (GB) • Another World



NA 10. Guías: Super Probotector • Little Samson (NES) • Asterix (GB) • Final Fight



NA 11. Guías: The Flintstones (GB) • King Arthur's World • Rescue of Princess Blobette (GB) • Little Samson (NES)



NA 12. Guías: Super Mario All Stars • Alien 3



NA 13. Guías: Super Mario Kart • Alien 3 (GB) • Street Fighter II Turbo • Bubsy • Alien 3



NA 14. Guías: Jurassic Park • Aladdin • Bubsy • Zelda (GB) • Addams Family



NA 15. Guías: Dragon Ball Z • Starwing • Turtles in Time



NA 16. Guías: Ranma 1/2 • Legend of Zelda (GB) • Mortal Kombat



NA 17. Guías: Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • Tiny Toon 2 (GB) • NBA Jam • Ranma 1/2



NA 18. Guías: Equinox • Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • NBA Jam • Plok



NA 19. Guías: Skyblazer • Equinox • Jurassic Park • Legend of Zelda (GB)



NA 20. Guías: Wario Land (GB) • Young Merlin • Equinox



NA 21. Guías: Wario Land (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 22. Guías: Fatal Fury 2 • Legend of Zelda (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 23. Guías: El Libro de la Selva • Legend of Zelda (GB) • Young Merlin



NA 24. Guías: Clayfighters • Art of Fighting • MK II • M. Kombat II (GB) • Stunt Race FX • Super Metroid



NA 25. Guías: Donkey Kong (GB) • MK II • Shaq-Fu • Samurai Shodown



NA 26. Guías: Donkey Kong Country • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB) • Double Dragon V



NA 27. Guías: DKC • Super Metroid • Batman & Robin • Jurassic Park 2 • Metroid II (GB)



NA 28. Guías: Donkey Kong Country • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 29. Guías: DKC • Secret of Mana • Monster Max (GB) • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB)



NA 30. Guías: NBA Jam T.E. • DKC • Killer Instinct (Arcade) • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 31. Guias: True Lies • DKC • Monster Max (GB) • Earthworm Jim • Secret of Mana



NA 32. Guias: Kirby's Dream Land 2 (GB) • I. Superstar Soccer • Earthworm Jim • DKC • Unirally • True Lies



NA 33. Guias: Illusion of Time • Demon's Crest • Secret of Mana • Earthworm Jim • Kirby's Dream Land 2



NA 34. Guias: Judge Dredd • Super Punch Out • Kirby's Dream Land 2



NA 35. Guias: Hagane • Jungle Strike • Illusion of Time



NA 36. Guias: Killer Instinct • Illusion of Time • Castlevania X • Primal Rage



NA 37. Guias: Batman Forever • Primal Rage • Killer Instinct



NA 38. Guias: Mortal Kombat 3 • Doom • Yoshi's Island



NA 39. Guias: Killer Instinct & MK 3 • Tintin en el Tibet • DKC 2 • Doom • Yoshi's Island



NA 40. Guias: Yoshi's Island • DKC 2 • Megaman 7 • FIFA '96 • Super Bomberman 3 • Tintin en el Tibet



NA 41. Guias: Weapon Lord • Earthworm Jim 2 • DKC 2 • Yoshi's Island • Doom • DK Land (GB)



NA 42. Guias: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island

¿Buscas respuestas?

Nintendo Acción las tiene todas.



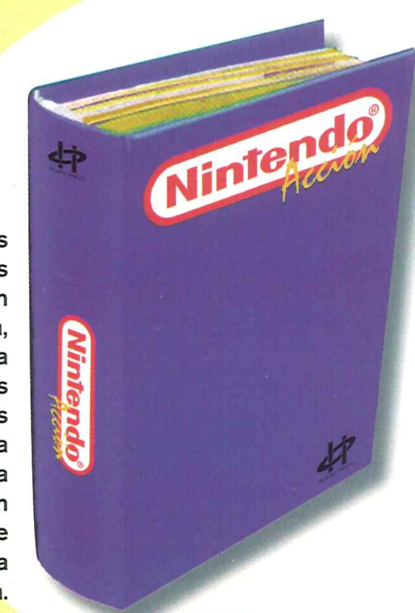
NA 43. Guias: Secret of Evermore • Yoshi's Island •DKC 2

No te preocupes. Si te has atascado en tu juego favorito y no sabes cómo seguir, te lo vamos a poner **fácil**. Busca en estas páginas el número de Nintendo Acción donde publicamos la guía de trucos que necesitas y… problema **solucionado**. Nos llamas a los teléfonos

(91) 654 84 19 ó **(91) 654 72 18**

de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h. y te mandaremos por correo ese ejemplar que andabas buscando. Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).





Y si ya tienes tantos números que la acción de desborda, pide ahora mismo tus tapas y tendrás siempre a mano toda la información ordenada de manera sencilla y cómoda.

Y por sólo 950 pts.

DONKEY KONG COUNTRY 2

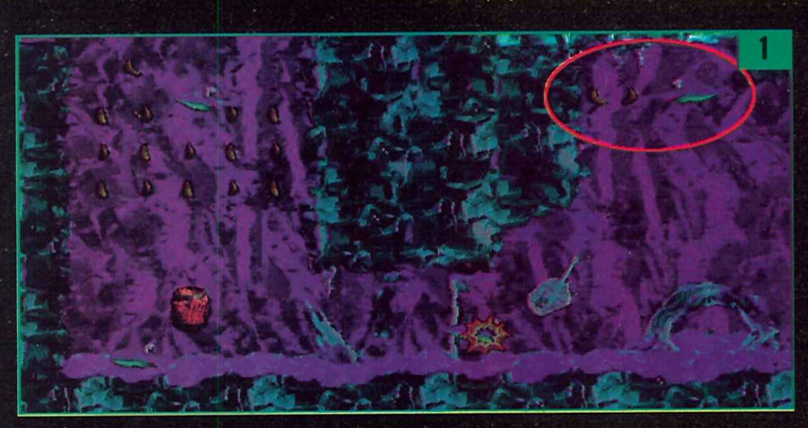
Un final feliz: Donkey en casa y vosotros con el 102% del juego

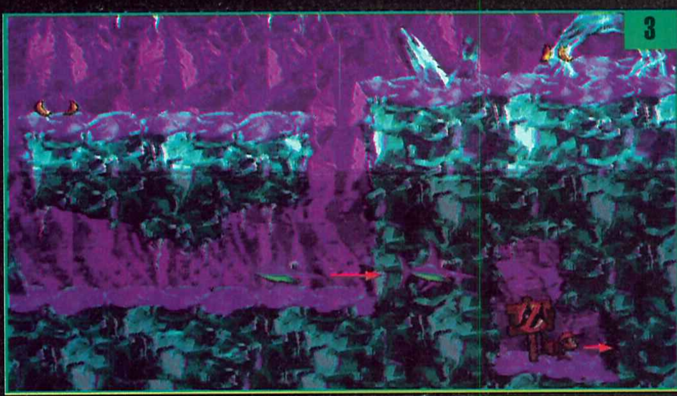
Dicen que las despedidas siempre son tristes, pero nosotros le decimos adiós a esta guía con la alegría de saber que sólo es un "hasta luego": la tercera parte y su *destripe* están en camino.

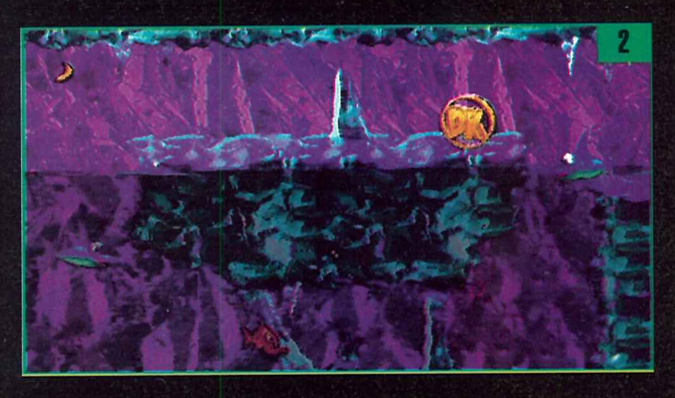
Por Javier Abad



NIVEL 1: ARTIC ABYSS


1


3


2

La entrada a la **primera habitación** está indicada por **dos plátanos** situados en el lugar que os señalamos con un **círculo rojo (1)**. Haced que Enguarde rompa la pared en ese punto para pasar.

Ya dentro de la habitación, daos prisa en recoger todas las estrellas que podáis, porque **el nivel del agua baja** a toda velocidad. Además, de paso cogeréis práctica para poder repetir la misma operación más adelante. Y es que después de salvar el avance, tendréis que **nadar rápido** si queréis llegar a tiempo de coger la moneda DK mientras todavía permanece sumergida bajo el agua **(2)**.

La segunda habitación está justo **encima de la salida** del nivel. Se trata de que atraveséis el muro con el pez espada **(3)** y, ya convertidos en Donkey, paséis tranquilamente la puerta de entrada.

Nivel 2: Windy Well



Poco después de encontrar la **letra 'O'** llegáis hasta un punto **(1)** en el que tenéis que poner en juego toda vuestra habilidad: el reto es **pasar por debajo de la abeja** aprovechando las corrientes de aire, para alcanzar así el barril que os lleva hasta la primera habitación.

Algo parecido tendréis que hacer, tras haber **salvado el avance**, para conseguir la moneda 'DK', solo que esta vez serán tres las abejas que se encarguen de complicar el asunto **(2)**.

El barril que os da el billete de ida a la segunda habitación de **'Windy Well'** está situado en la plataforma que hay justo **debajo de la diana de salida**.





Tenéis que **saltar sobre el enemigo** que os ataca metido en un barril para que se esconda dentro de él. Entonces lo cogéis y **lo lanzáis contra el peligroso energúmeno de los sables**. Dicho y hecho, ahora el camino está libre.

Nivel 3: Castle Crush



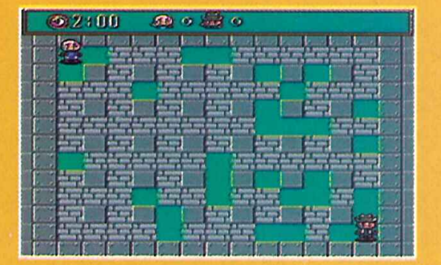
Para entrar en la primera habitación secreta de este nivel-ascensor es **imprescindible** que tengáis a **Rambi**, así que poneos manos a la obra y **romped el primer barril** 'DK' que veáis sobre la cabeza del enemigo de los sables (**1A**). Después, id a la izquierda para encontraros con el rinoceronte y, más tarde, usad su ataque (botón A) para **romper la pared** que está claramente señalada por una **flecha de plátanos (1B)**.

SUPER BOMBERMAN 3

SUPER NINTENDO

Jugador dorado

Hemos descubierto que el mismo password que funcionaba en 'Super Bomberman 2' tiene utilidad en esta continuación. ¿Recordáis el numerito? Era 1111. Pues nada, introducirlo aquí, penetrad en la modalidad de combate y enseguida veréis que el jugador que vaya ganando se identificará ***claramente por su "brillo" en las siguientes partidas****.*



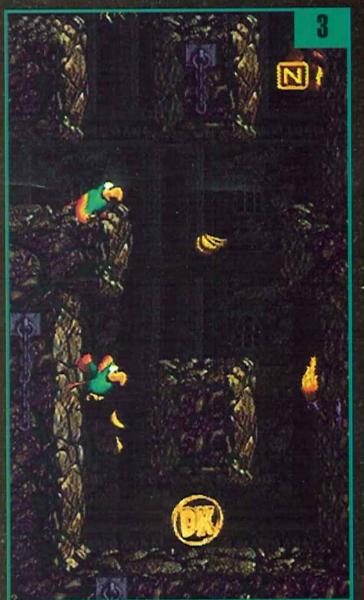


TOSHINDEN

GAME BOY

Elegir dos nuevos luchadores

La bomba. Otra de las bombas que TAKARA esconde en sus cartuchos. Ahí va. Para participar con ***dos nuevos personaje****, no tenéis más que presionar* ***DERECHA, IZQUIERDA, A y B*** *en la* ***demo de Ellis****. Para más información, sus nombres son* ***Gaia y Sho. Y por si no lo sabíais, son jefes finales.***



Como la cosa va de animales, la segunda habitación también tiene miga. Justo después de salvar el avance, probad a **atravesar el muro que hay a la izquierda del barril 'DK'** para coger a **Squawks (2A)**. Si conseguís llegar con él hasta la señal que le prohíbe seguir, el **loro se transformará en un barril de TNT** que tendréis que lanzar contra la pared señalada por otra flecha de plátanos **(2B)** para abrir la puerta de entrada. Atención, porque si os dais prisa podéis coger la moneda 'DK', que está debajo del lugar donde se encuentra la letra **'N' (3).**

NIVEL 4: CLAPPER'S CAVERN

El primer punto de interés del nivel está sobre vuestras cabezas, nada más empezar. Usad el salto en equipo para llegar a unos **ganchos que os permiten subir (1)**. Después de deshaceros de cuatro erizos entraréis a una **habitación oculta** que resulta más productiva de lo que parece, porque además de tener su propia recompensa os deja al lado de la moneda 'DK' **(2)**.

Más adelante, cuando cojáis a Enguarde, seguid el camino que os mostramos **(3)** y romped la pared que tiene un plátano delante para acceder a la **segunda habitación del nivel.**

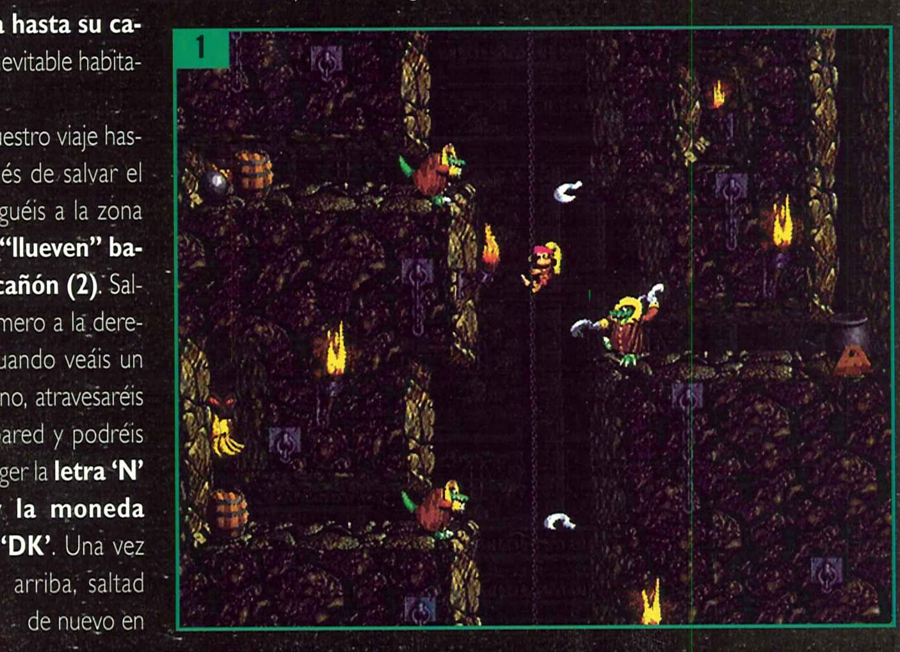




NIVEL 5: CHAIN LINK CHAMBER

No os hace falta avanzar mucho para llegar hasta este lugar **(1)**, en el que debéis armaros de valor y limpiar el camino de enemigos (cuidado con las sorpresas que esconden los barriles). Después de hacerlo, sólo os queda **llevar la bala hasta su cañón** para llegar a la inevitable habitación secreta.

Seguid tranquilos vuestro viaje hasta que, después de salvar el avance, lleguéis a la zona en la que **"llueven" balas de cañón (2)**. Saltad primero a la derecha cuando veáis un plátano, atravesaréis la pared y podréis coger la **letra 'N' y la moneda 'DK'**. Una vez arriba, saltad de nuevo en el lugar que os indicamos con una flecha, porque esta vez un **pasadizo secreto** os permitirá llegar hasta la pareja de cañoneros y entrar a la segunda habitación de 'Chain Link Chamber' tras acabar con ellos.





Nivel 6: Toxic Tower

Este nivel tan poco ecológico transcurre normalmente hasta que llegáis a una **'A' formada por plátanos** que os indica que algo va a ocurrir **(1)**. Pronto encontráis una **abeja** a la que tenéis que **pisar** sin miramientos para bajar a por la moneda 'DK'. El barril que hay al lado os devolverá después a la parte de arriba.

La única habitación de **bonus** de la "torre tóxica" se encuentra justo después de que la **araña Squitter entre en acción**. Tenéis que **subir hacia la derecha**, cargaros a una abeja que hay allí y atravesar la pared para llegar al barril de entrada (2).





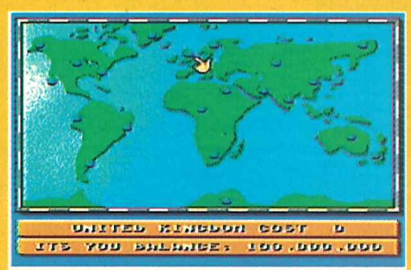
THEME PARK

SUPER NINTENDO

Aumentar el capital

*Para empezar a jugar con **100.000.000$** y poder comprar todo lo que se te antoje prueba a introducir como clave **TH*L*RCH******* (al final pon tantos asteriscos como sea posible). Y aprende a ser millonario.*





WILD GUNS

SUPER NINTENDO

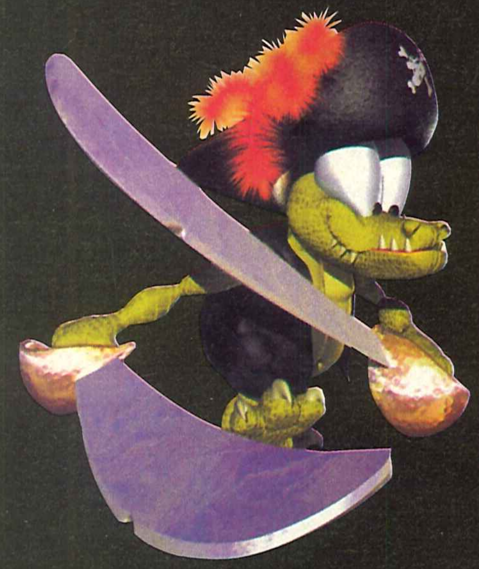
Elegir escenario

*Ya les gustaría a los legendarios vaqueros del oeste un truco como esté; nada menos que poder elegir el escenario en el que quieren batirse en duelo. Se hace así. En la pantalla de selección de personaje, pulsa y mantén SELECT, para lugar presionar **A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A y B.***





LOST WORLD: ANIMAL ANTICS





Mucha atención, porque para reunir las **15 Kremkoins** que necesitáis para acceder a este nivel, tenéis que acabar la siguiente fase y **matar al inefable Kaptain K.Rool**. De esta forma recibiréis las monedas que os faltaban.

Ya dentro, tenéis que prestar especial cuidado a la zona en la que controláis a la araña Squitter. Cuando lleguéis al **barril de la derecha del todo**, **escalad con vuestras telas de araña** y pasad al otro lado del montículo, porque allí os espera el barril de entrada a una habitación que esconde la **penúltima moneda 'DK' del juego**.

THE FLYING KROCK

NIVEL 1: SCREECH'S SPRINT



1



2



3

Para entrar en la **única habitación secreta** de este espinoso nivel debéis **superar** con los **dos monos** la zona donde os atacan los **buitres planeadores**. Después de hacerlo, utilizad el **salto en equipo** para alcanzar una **bala y transportadla** al cañón de la derecha **(1)**.

Más adelante, después de pasar el barril que salva vuestro avance, veréis que comienza una **carrera contra un pajarraco**. Lo primero que tenéis que hacer es coger el **primer desvío a la izquierda** que veáis en vez de seguir la hilera de plátanos que os marca el camino **(2)**. Unos **barriles os impulsarán hacia arriba** y os harán ganar el tiempo justo para poder **coger la moneda 'DK'**. Esta vez tenéis que **pasar de una flecha de plátanos** que señala hacia abajo y coger el desvío a la derecha **(3)**

NIVEL 2: K.ROOL DUEL



Este primer enfrentamiento con K.Rool parece el punto y final de la aventura, pero no es así. Cuando conseguís acabar con él, recibís la **Kremkoin** que necesitabais para poder entrar en el 'Lost World' de la fase anterior, y además, **Cranky os explica que todavía no tenéis todas las monedas 'DK'** que os hacen falta para asistir al verdadero final.

KOCODRILE KORE

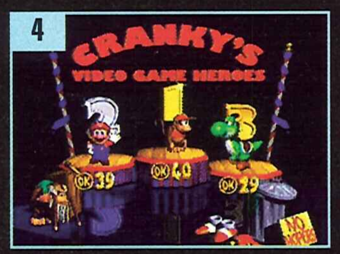




'Animal Antics' es el último nivel del 'Lost World'. Al acabarlo, veréis cómo se abre la boca del cocodrilo que hay en el estaque y ¡aparece **un nivel más!**

En el interior de 'Kocodrile Kore' os espera de nuevo **Kaptain K.Rool**. El jefazo de los Kremlings ha sobrevivido a vuestro primer enfrentamiento y **aguarda impaciente para retomar la pelea**. Bueno, eso después de expulsar unas cuantas sardinas que se le habían colado en el trabuco al caer al agua.





Con la última moneda 'DK' en el bolsillo (la **40**) ya podéis subir a lo más alto del **podio** en el que Cranky Kong coloca a los mayores héroes del videojuego.

Por fin, cuando vencéis definitivamente a 'Kaptain K.Rool', recibís **una moneda 'DK' más**. Es lo único que os quedaba para poder presumir de que os habéis terminado 'DKC2'.

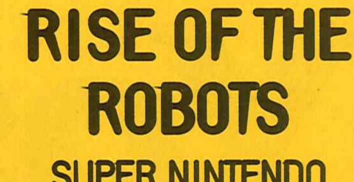




La **secuencia final** de 'Donkey Kong Country 2' muestra un retrato de lo más enternecedor: nuestros tres monos asisten en vivo y en directo a la destrucción de la isla de los Kremlings. ¡Misión cumplida!

Antes de irnos, dejadnos mostraros una última curiosidad que seguro que os gustará. Si ahora **volvéis a cargar el juego**, veréis que dentro del menú donde elegís las partidas grabadas se encuentra la que acabáis de finalizar con un porcentaje escalofriante: el **102%**. **Sacadle una foto a esta pantalla** y enseñádsela a todos vuestros amigos/as. Fardaréis un montón.



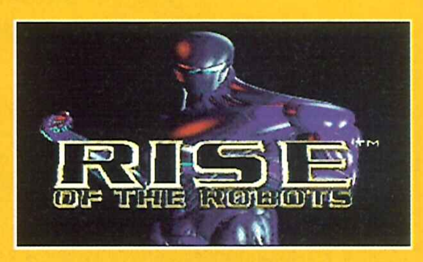


RISE OF THE ROBOTS

SUPER NINTENDO

Inmunidad en las batallas

Para que al enemigo no le sea tan fácil partiros la cara durante la pelea, probad a introducir esta combinación en la ***pantalla de selección de personaje*** *(en la misma donde elegís el número de jugadores):* ***ABAJO, B, ARRIBA, B, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA*** *y* ***B****. No sonará ningún pitido ni pasará nada raro que confirme la opción, de ahí que os recomendemos que lo* ***introduzcas más de una vez*** *para estar totalmente seguro de que la cosa funciona.*







GIVE'N GO

SUPER NINTENDO

Un nuevo nivel

Si queréis acceder a un nuevo nivel de basket, más difícil y bonito, en este cartucho, pulsad la siguiente combinación en la pantalla que pide presionar START para jugar: ***ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B*** *y* ***A****. Si todo ha ido como debiera, oirás un tono confirmando la validez del truco.*

Super Nintendo

Yoshi's Island

Con la colaboración de Club Nintendo

Mapas y pantallas: Javier Abad

Super Mario World 2

Mario continúa enseñándonos todos sus secretos

Mundo 4

Fase 5-1: «Blizzard!!!»



1ª Parte. Lakitu nos lanza llamas. Hasta que nos metemos por un puerta.

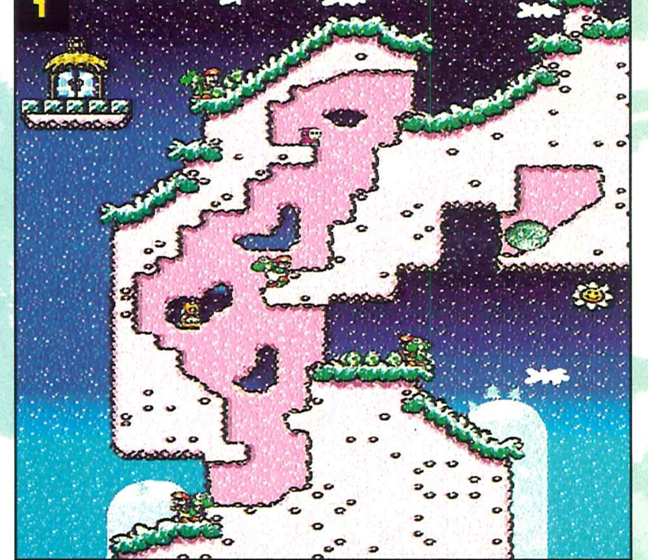
• *Desarrollo de la fase*:

Para **evitar al Lakitu** que lanza llamas, ve a la derecha y sube por unas plataformas con enemigos. Luego enfila hacia la derecha. Encontrarás unas rocas que caen. Esquívalas y encontrarás una puerta que lleva hasta la siguiente parte de la fase.

• *Monedas rojas y Flores:*

1- En la zona donde caen rocas en vertical, a la derecha, veremos **1 flor** que podremos recoger **disparando huevos**.

2- Arriba a la izquierda hay una puerta con cerradura que nos lleva hasta una **mini-batalla**. Encima de esta puerta, una tubería da una habitación secreta con 5 monedas rojas.







2ª Parte. Cueva de hielo. Punto de salvar, hasta meternos por una tubería.

• *Desarrollo de la fase:*

En esta zona debemos tener especial **cuidado con el suelo**, ya que está muy **resbaladizo**. Subiendo, encontraremos una **nube alada** que crea una **escalera que lleva hasta el punto de salvar**. Desde allí, nos dirigimos hacia la derecha **esquivando las estalactitas** que caen del techo. Las estalactitas que no caigan, y nos obstaculicen los saltos, las destruiremos con huevos. Al final, a la derecha del todo, veremos una **tubería** que nos llevará hasta la **siguiente parte de la fase.**

3ª Parte. Desde salir por la tubería, hasta la meta.

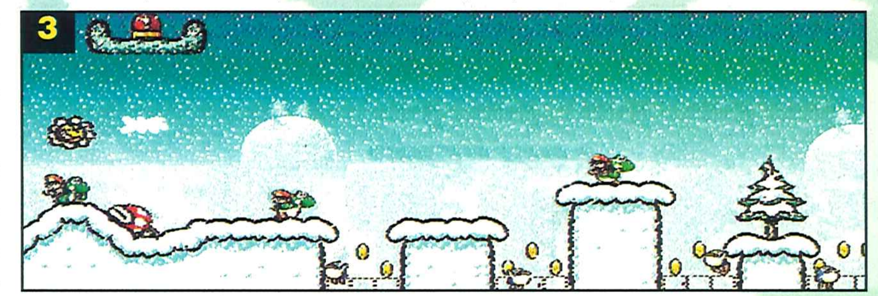
• *Monedas rojas y Flores:*

1- A la derecha, nada más comenzar, hay dos bichos con **4 monedas rojas**. Debemos dispararles un huevo rápidamente.

2- Encontraremos **1 moneda roja** debajo de un poste situado a la izquierda de una planta carnívora. Húndelo.

3.- **Quítale la nube al lakitu** que lanza bolas de fuego (salta encima). Y métete con ella en una tubería en la parte superior de la pantalla. Verás una habitación con 2 caparazones y 2 monedas.

4- Cerca del final de la fase, veremos varios abismos con **2 monedas rojas**. Para recogerlas, pisa el interruptor de admiración que hay un poco antes. Aparecerán unos bloques que nos impedirán caernos al vacío.



Fase 5-2: «Ride The Ski Lifts»

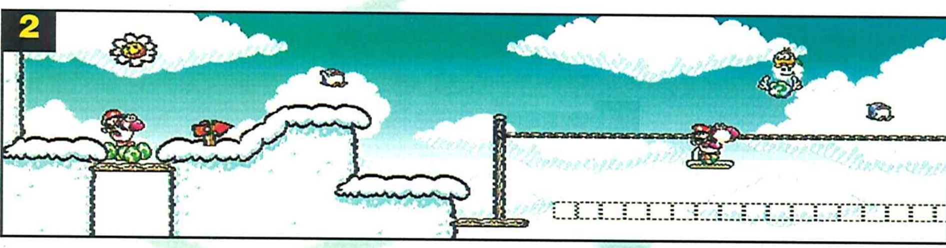


1ª Parte. Zona de la bola de nieve que empujamos. 1° punto de salvar.

• ***Desarrollo de la fase:***

Nada más empezar, encontraremos una **bola de nieve que tendremos que empujar**. A medida que lo hagamos, veremos que se va haciendo más grande. Cuando llegue a la derecha del todo, nos **apoyaremos en ella para alcanzar una plataforma superior** y así continuar el camino.

Más a la derecha, encontraremos el 1° punto de salvar la partida, y si desde allí nos vamos hacia arriba, entraremos en la segunda parte de la fase.

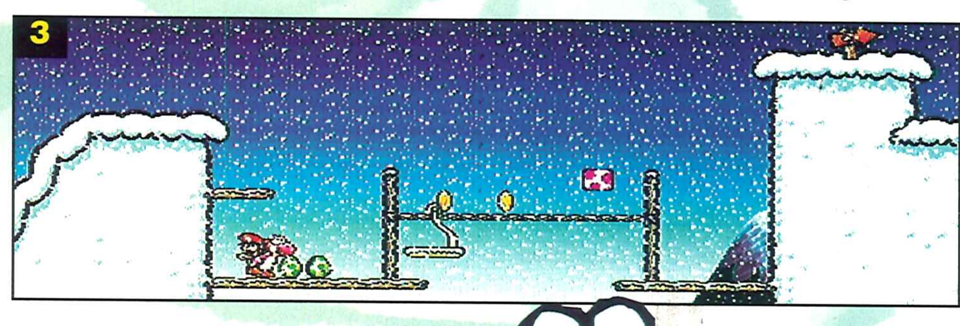


2ª Parte. 1ª Zona de telesillas. Hasta el 2° punto de salvar la posición.

• ***Monedas rojas y Flores:***

La mayoría de las **monedas rojas** de esta zona aparecen al principio, y podremos **recogerlas con sólo permanecer montados en el telesilla**. Así de simple.

Si tienes oportunidad de **crear unos bloques de admiración**, no lo dudes, hazlo, pues hay **2 monedas rojas** que **quedarían encerradas entre ellos**, sin posibilidad de recogerlas.



3ª Parte. Desde el 2° punto de salvar la posición, hasta el 3°.

• ***Desarrollo de la fase:***

Desde el **segundo punto de salvar**, vamos a la derecha y entramos en la siguiente zona. Allí tendremos que **esquivar unos muñecos de nieve** sobre palas de ski.

Más adelante llegaremos hasta un **telesilla que se mueve de derecha a izquierda**, junto al que hay un bloque de los que **crecen cuando son golpeados**. Bien, pues **golpea este último bloque** y, con la ayuda del telesilla, **súbete encima de él.**

Ahora **salta desde allí** justo **hasta la plataforma que verás a la derecha.** Te darás de bruces con el **3° punto de salvar la partida**. Objetivo cumplido. ¿A qué no ha sido tan difícil? Pues hala, otra fase.

WEAPONLORD
SUPER NINTENDO
Todos los finales

*Sin necesidad de jugar, sin tener que ser un manitas haciendo combos y manejando el pad, podrás **conocer el final** de todos los luchadores de este cartucho. Bueno, más bien podrás acceder al combate final, y ahí sí que no podemos ayudarte. En fin, ahí van las claves. Introdúcelas en la pantalla de passwords.*





TALAZIA:
BYY AAA BAB YBB BBA YBB

ZORN:
AAB YAA YYB BAA AAB YBA

BANE:
YYY YYB BBB YAB BYY BAA

JEN TAI:
AYA YYA YYA YAA YAB YYA

KORR (FINAL 1):
ABB YAB BYY BYY ABY AYB

KORR (FINAL 2):
AYY AYY YBA ABY AYB AAA

ZARAK:
YBY AYY AYB AAB BBA AAY

DIVADA:
BAB YYA BAB BAB BYY YYA



Fase 5-3: «Danger Conditions Ahead»



1ª Parte. Zona del suelo helado. Hasta el 1º punto de salvar la posición.

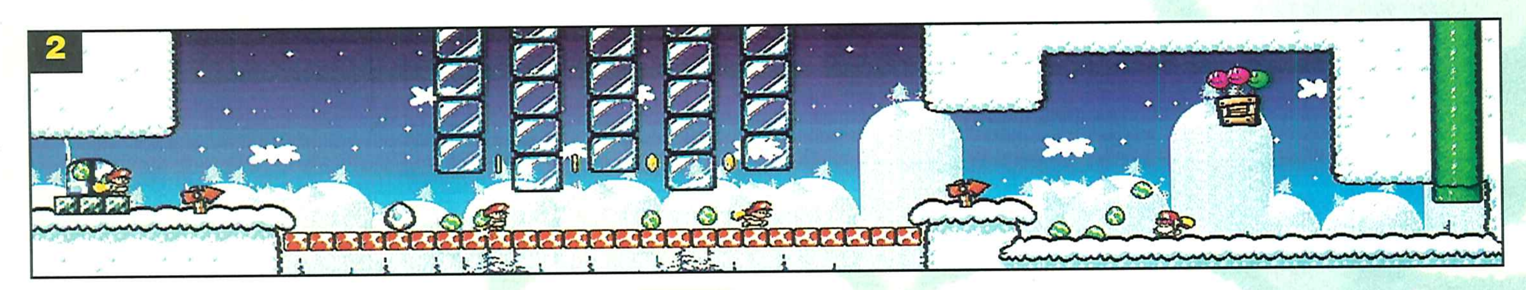
• Desarrollo de la fase:

Nada más comenzar, a la derecha, verás un **pez que escupe agua y una nube alada** arriba. Para golpear la nube tendrás que **coger el melón de agua rojo, descongelar los bloques** que rodean la nube, y disparar un huevo.

Más adelante tendremos que **montar en un cubo** para pasar una zona de agua, y en una **noria**. Sobre ella verás unos bloques de hielo que tendrás que descongelar con el melón.

• Monedas rojas y Flores:

En la noria hay unos bloques de hielo. Descongélalos, lanza un huevo y tendrás 2 monedas rojas.



2ª Parte. Zona donde manejamos a Super-Baby-Mario.

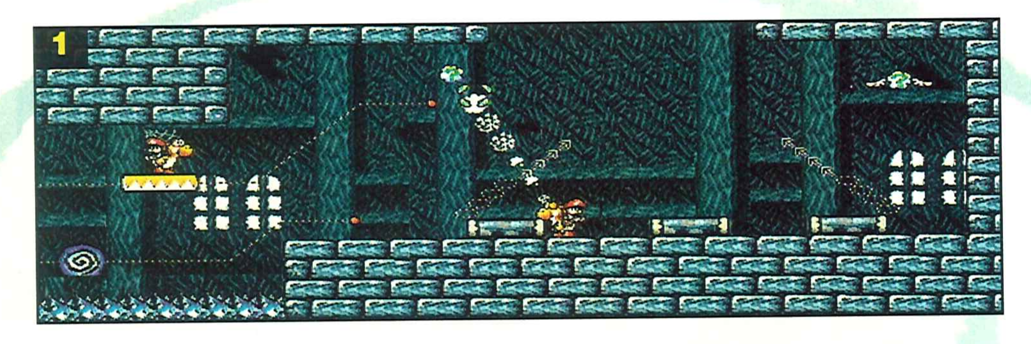
• Desarrollo de la fase:

Para acceder al **punto de salvar**, descongela los bloques de hielo con el melón que hay en una nube alada. Ídem para pillar la estrella que nos transforma en **Super-Baby-Mario**. Corre hacia la derecha y verás dos caminos distintos: si te metes por la puerta, irás a la siguiente parte de la fase; si optas por la tubería, conseguirás monedas.

• Monedas rojas y Flores:

Mientras manejamos a Super Baby-Mario debemos recoger **2 monedas rojas**. La segunda está a la derecha de la puerta, entre unos **pilares de hielo** que hay en la parte alta de la pantalla.

Fase 5-4: «Sluggy The Unshaven's Fort»



1ª Parte. Zona de Fantasmas. Hasta el 1º punto de salvar.

• Desarrollo de la fase:

Ve hacia la derecha, y crea una escalera disparando un huevo contra una nube alada. Sube y continúa hacia la derecha. Por este camino llegaremos hasta dos nubes aladas. que ofrecen dos caminos. El de la nube de la derecha es más corto, mientras que el de la izquierda nos lleva hasta una habitación con pinchos donde hay 2 monedas rojas. Ambos conducen al punto de salvar.

• Habitaciones secretas:

Métete en la puerta de la izquierda nada más empezar. Aparecerás en una habitación donde hay una bola negra atada a una cadena. Destroza a este enemigo con un ítem especial llamado **POW**, y verás una puerta que da a una habitación, en la que conseguiremos un **truco para el juego.**

2ª Parte. Zona de escaleras.

• Desarrollo de la fase:

Desde el 1º punto de salvar, vamos hacia la **izquierda**, y una vez arriba, a la **derecha**. Por este camino encontraremos **dos fantasmas** que superaremos si nos dejamos caer a su lado y planeamos hacia la derecha. Cuidado con el segundo fantasma: tiene pinchos.

• Monedas rojas y Flores:

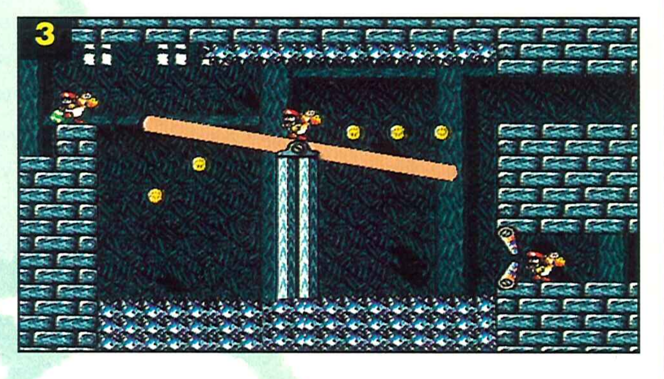
A la izquierda del 1º punto de salvar, hay una escalera bastante larga. Nos lanzamos al vacío a su izquierda, y bajamos planeando hasta la zona que hay justo debajo. Allí se encuentran **2 monedas rojas.**



3ª Parte. La Balanza.

• *Desarrollo de la fase:*

Al lado del 2° punto de salvar, hay una balanza grande y encima unos pinchos. Salta a la balanza (dispara a los pinchos con los huevos), y desde allí, a la plataforma de la derecha.



• *Monedas rojas y Flores:*

Cuando lleguemos hasta la balanza, nos dejamos caer y **planeamos** hacia la **pared de la derecha** de la balanza. Allí hay un **pequeño pasillo que nos lleva hasta 1 flor.**

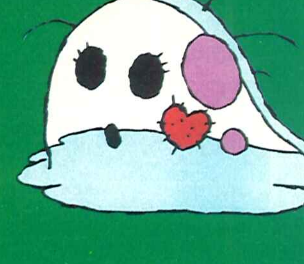


4ª Parte. Zona del fantasma con una plataforma en la cabeza. Hasta el 3° punto de salvar y el enemigo final.

• *Desarrollo de la fase:*

Al principio encontraremos un fantasma que sostiene una plataforma sobre la cabeza. Súbete y atravesarás una zona de enemigos, pinchos, plataformas y cañones. Al final, el fantasma nos dejará al lado de una puerta. Allí veremos el **3° punto de salvar** la posición y la puerta del enemigo final.

Enemigo intermedio mundo 5:



Nos intentará empujar hacia la izquierda, hasta **tirarnos por el precipicio**.

Para destruirle, le golpearemos con **huevos en el corazón**. La primera vez le haremos una muesca, luego el agujero se irá ensanchando (si nos quedamos sin huevos, podemos ir a la izquierda, y **al borde del abismo hay una planta** donde recoger los que nos hagan falta).

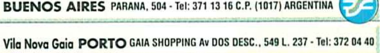
A todo esto tendremos que actuar con rapidez, porque el agujero del corazón se va cerrando, pero **si conseguimos repetirlo todo 4 veces**, acabaremos con su vida.





Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!

ALICANTE	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
Elche ALICANTE	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
ALMERIA	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
BARCELONA	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
BARCELONA	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
BARCELONA	C.C. BARC. GLORIES, C/DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
Badalona BARCELONA	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
Badalona BARCELONA	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
Manresa BARCELONA	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
BURGOS	Av. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA - Tel: 24 05 47
BURGOS	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. de la PLATA Pl. alta, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GRANADA	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
Santiago LA CORUÑA	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
LAS PALMAS	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 - Tel: 527 82 25 (Atocha)
MADRID	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
Alcalá Henares MADRID	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
Alcobendas MADRID	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
Fuengirola MALAGA	Av. JESUS SANTOS REIN. Ed. Ofisol, 4 - Tel: 246 38 00
MÁLAGA	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
Palma de MALLORCA	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 Local 9 - Tel: 72 00 71
Palma de MALLORCA	C.C. PORTO PI-Centro, Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
PAMPLONA	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
Vigo PONTEVEDRA	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50
SEVILLA	C.COM. LOS ARCOS Local B-4 - Tel: 467 52 23
VALENCIA	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37 (Pz España)
VALENCIA	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VITORIA	C/ Manuel Iradier, 9. Tel: 13 78 24 (NUEVO CENTRO)
ZARAGOZA	C.COM. INDEPENDENCIA Planta 1. - Tel: 21 82 71
ZARAGOZA	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
BUENOS AIRES	PARANA, 504 - Tel: 371 13 16 C.P. (1017) ARGENTINA
Vila Nova Gaia PORTO	GAIA SHOPPING Av DOS DESC., 549 L. 237 - Tel: 372 04 40



Y si no tienes un Centro Mail próximo... **902 17 18 19** ¡Haz tu pedido por teléfono!












GAMEBOY

CONTRA- 3490

OFERTA VERSION EN INGLES

KILLER INSTINCT - 3990

OFERTA

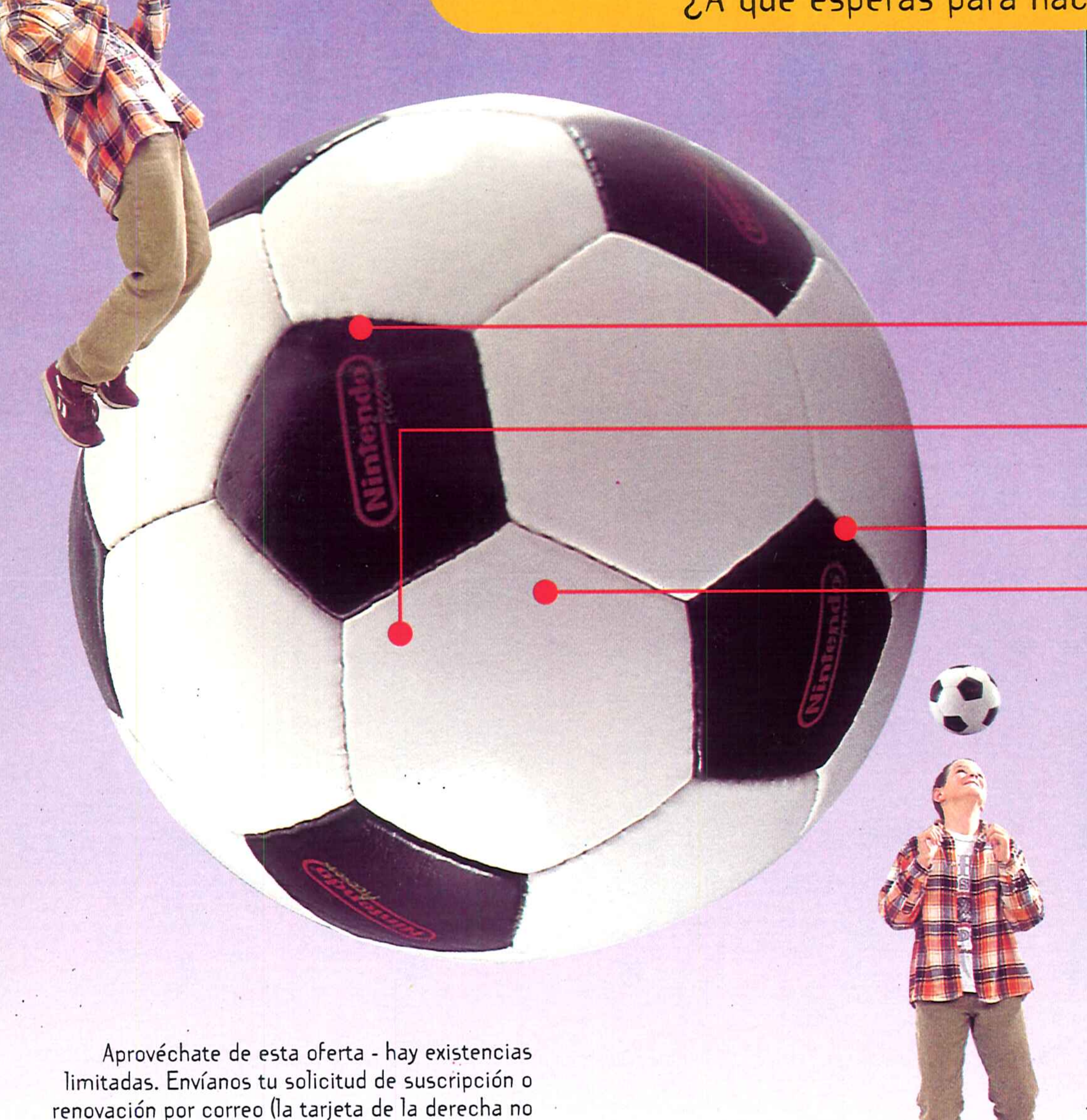




Gratis al suscribirte por un año a Nintendo Acción



Un tipo de acción como tú necesita un balón como éste.
¿A qué esperas para hacerte con él?



- Un auténtico balón de fútbol de Nintendo Acción.
- Con el peso y las medidas reglamentarias de la FIFA.
- Cosido a mano.
- Material resistente a todo tipo de clima.

AHORA, AL SUSCRIBIRTE A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO:

- Te regalamos este estupendo balón reglamentario de fútbol de Nintendo Acción.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

4.200 Pesetas

(12 números x 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

TAPSA/

¡DEMOSTRADO! NO SOY UN SIMPLE JUGUETE

VALORACIONES
HOBBY CONSOLAS: 93
NINTENDO ACCION: 91
SUPER JUEGOS: 90

Tinkertoy® Construction System
The Big Builder Set Contains 35 Pieces
14 Rods

Disney Interactive

DISNEY'S
TOY STORY

¿JUEGAS O JUEGAN CONTIGO?



© Disney









Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid